

**ACTION
AMIGA**

**DUE DEMO
ORIGINALI
GIOCABILI**

CHUCK ROCK II
TALE PADRE, TALE FIGLIO!

**AMIGA AL MASSIMO:
SUPERFROG
E BODY BLOWS**

SLEEP WALKER
LA NOTTE E' GIOVANE...

**RECENSITI PER VOI: SUPER FROG - BODY BLOWS - DESERT STRIKE - ARABIAN NIGHTS
B 17 FLYING FORTRESS - NIGELL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP**

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA - PC
NUMERO 53

ALL'INTERNO



SPECIALE ECTS DI LONDRA

LA CACCIA ALLE STREGHE

Premetto che questo è un Editoriale unificato, un po' come accade per i telegiornali quando si tratta di comunicare notizie sensazionali: ma quello che state per leggere riguarda The Games Machine, The Games Machine Action, Consolemania, Zzap! e PC Action; quindi ho pensato di "unificare" la prima pagina della vostra rivista preferita: se ne acquistate abitualmente più di una... beh, leggerete un Editoriale per tutti!

Non ne posso più! E' mai possibile che addirittura i telegiornali possano dedicare spazio a una notizia così cretina? Vi state forse chiedendo di quale notizia sto parlando? Ma di quella del 5 aprile che annunciava la comparsa di una "strana crisi" su due ragazzini che avevano dedicato troppe ore giocando ai videogiochi. E così siamo punto e a capo.

I videogiochi non sono certo la causa di crisi epilettiche o malattie mentali: lo stress a cui è sottoposto il nostro cervello mentre giochiamo a un videogioco è sicuramente inferiore a quello a cui ci si sottopone guidando per le strade di una città, né più, né meno: eppure nessuno parla di malattie legate allo stress da traffico, che in verità colpisce molta più gente rispetto a quello presumibilmente causato dai videogiochi.

Anche lo studio ha causato malattie e addirittura morti, ma non per questo si è detto che la scuola faccia male... anzi! E appunto non è certo stata la scuola, con i suoi ritmi e i suoi metodi la causa di malesseri o di gesti estremi: il cervello è una macchina complessa, e spesso sono sufficienti degli stimoli particolari per far scaturire reazioni insospettite, ma sempre sopite nei meandri del nostro inconscio.

Smettiamola una volta per tutte di dire che i videogiochi fanno male: diciamo piuttosto che fa male stare troppo tempo davanti a un monitor, sia che si tratti di televisione, sia che si tratti di computer da ufficio, come può far male concentrarsi per troppo tempo su una medesima cosa. Se non riuscite a finire il livello dell'arcade che avete appena acquistato, lasciate perdere: ci riproverete il giorno dopo, altrimenti, come quando siete innamorati, vi diventerà difficile dimenticare l'oggetto dei vostri pensieri, e di conseguenza non mangiate, non dormite, non vivete.

E allora dove sta il rimedio? Sta nel nostro buon senso, e in quello di alcuni giornalisti che forse dimenticano che Tangentopoli si fa sempre più vasta, che l'Italia sta andando a rotoli e che i problemi seri stanno da tutt'altra parte, e ho l'impressione che siano proprio loro a voler giocare con le notizie, forse incattiviti dal fatto che i loro figli per primi trascorrono il tempo libero davanti a un joystick, e dimenticando troppo spesso che il videogioco è anche un'occasione di confronto e di aggregazione con gli altri che ha il pregio di non uccidere nessuno e di farci rilassare un po'.

Le streghe da cacciare stanno da un'altra parte, e la prossima volta chiamateci in causa solo quando siete bloccati da qualche parte in qualche videogioco: la nostra Redazione è sempre disponibile. In orari di ufficio, però, perché il resto del tempo lo trascorriamo in ospedale per curarci!

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

Direttore Responsabile: Roberto Ferri

Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini

Caporedattore: Marco Auletta - Assistente alla Redazione: Stefano Petrullo

Redattori: Alessandro Rossetto, Mirko Marangon, Giorgio Baldaccini, Massimiliano

Pescatori, William Baldaccini, Manuel Auletta, Emanuele Scichilone,

Eloisa Scichilone, Stefano Petrullo, Andrea Orchesi, Andrea Ungaro

Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri

Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi

Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano

Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78

Fotolito: LitoMilano, Brughiero (MI)

Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano

Tel. (02) 690.01.255 - Fax (02) 690.01.277 - Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale

Famagosta, 75 - 20124 Milano - Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione

presso il tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 70%

Arretrati: il prezzo di copertina più Lit. 5.000 per spese postali

ARABIAN

NIGHTS

30

B - 17

24

BODY BLOWS

18

DESERT

STRIKE

20

NIGEL

MANSELL

26

SUPER FROG

8

“Stasera si clava!”, affermò un entusiastico Chuck un annetto fa su Consolemania. E' un caso che il protagonista di questo seguito sia il suo neonato figliolo?

Eccolo finalmente, il demo giocabile di uno dei platform più attesi, non solo per le grandi promesse fatte in mesi di notizie & preview, ma anche perché figliolo di quel divertente Chuck Rock che ha raccolto a suo tempo un discreto successo, tanto da essere convertito anche su console. Questo Chuck Rock II è il suo figliolo in tutti i sensi, visto

coronare i suoi successi giunge anche la felicità familiare con l'arrivo di un piccolo bebè (portato in volo da uno pterodattilo, immagino). Il successo naturalmente attira l'invidia, l'invidia la perfidia, la perfidia i guai, etc. e il nostro

Chuck diventa ben presto l'oggetto dell'interessamento del “Don” locale, tale Brick Jagger, intenzionato a impadronirsi della fabbrica di Chuck con tutti i mezzi. Anzi, con un mezzo solo: il rapimento. Il nostro eroe oppone una strenua resistenza ma è tutto inutile: la stressante vita da manager ha temprato il suo fisico e migliorato la sua linea, ma ha

cevimmento della richiesta di riscatto la moglie entra in completa crisi isterica e gli ettolitri di valium la rendono completamente inabile all'azione: c'è una sola speranza per la famiglia, Chuck Jr., il figlio di Chuck. Per nulla scoraggiato dalla sua tenera età e soprattutto dalle sue piccole dimensioni rispetto alla clava del padre (più alta di lui) di cui si arma, il nostro precoce e preistorico bebè decide di seguire (in tutti i sensi) le orme del padre per ritrovare il genitore e diventare anche lui un esperto platformista. Il gioco è infatti, come il primo episodio, un classi-

che ha per protagonista il figlio del panciuto Chuck. Ma procediamo con ordine, è passato ormai diverso tempo dall'eroico salvataggio della dolce mogliettina da parte del nostro cavernicolo, e molto è cambiato da allora. Chuck ha deciso lasciare perdere i fantozziani pomeriggi in pantofole, poltrona e canottiera con macchie di sugo davanti alla televisione e dedicarsi seriamente al lavoro, con un notevole successo a quanto pare (non è da tutti riuscire a mettere in piedi dal nulla una fabbrica di automobili in pieno giurassico e soprattutto a venderne in quantità senza che sia ancora stata inventata la benzina) e a

anche fatto sparire la sua pancia, unico mezzo di difesa assieme alla clava incautamente lasciata a casa (avete mai visto, voi, Agnelli recarsi a un'appuntamento d'affari con una clava da mezza tonnellata in mano?). La situazione adesso è disperata: al ri-

co platform, ma, come avrete modo di vedere, ottimamente realizzato. C'è anzitutto uno stile molto divertente, pieno di invenzioni divertenti e bestiacce strane sparse per tutto il gioco, volendo fare confronti ricorda abbastanza il celebrato BC Kid, anche per il testone del protagonista. Umoreismo a parte, Chuck II è di livello tecnico decisamente superiore, soprattutto graficamente può contare su tutta una serie di ottimi fondali sia per varietà che per qualità, e su divertentissime animazioni. C'è anzitutto il protagonista, Chuck

CHUCK ROCK SON OF CHUCK



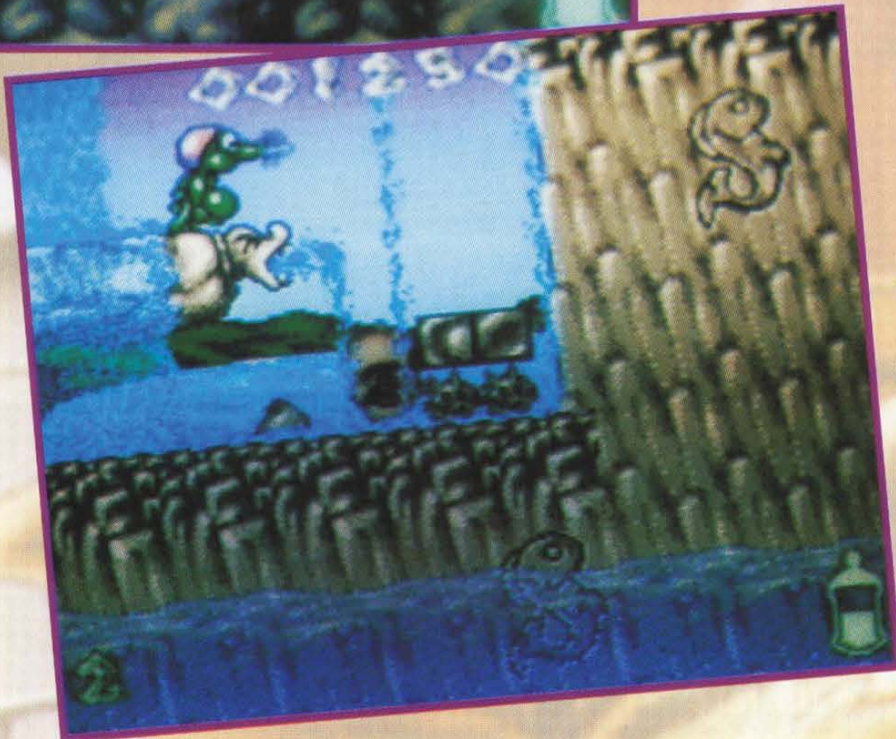


Jr., già divertente di per sé, lo diventa ancora di più quando lo vedete arrancare trascinandosi dietro la pesantissima clava o quando la utilizza per liberarsi di qualche bestiacca, roteandola, o ancora quando subisce qualche incontro un po' troppo ravvicinato con qualche nemico. C'è poi il solito campionario di animaletti molto tenerosi (almeno fino a quando non cominciano a calpestarvi, mordervi, tri-



tarvi, etc.) che si completa con una discreta collezione di enormi mostri di fine livello.

Il piccolo Chuck Jr. oltre a roteare la pesantissima clava ci si può anche arrampicare sopra (e questo dovrebbe darvi una certa idea del rapporto di dimensioni esistente tra i due) per sfuggire agli attacchi nemici, spostare a clavate oggetti e supellettili (principalmente da utilizzare come gradini per salire) e, proprio come nel primo episodio, potranno occasionalmente venirgli in aiuto elementi della fauna locale sotto forma di dinosauri da cavalcare, serpenti da trasformare in gradi-



ni, etc. Gli enigmi del gioco sono, più o meno, questi, non si tratta certo di gioco particolarmente impegnativo, del tipo che serve a rilassare le cellule cerebrali anziché allenarle; come dicevo un tipico platform ma terribilmente ben realizzato tecnicamente e molto divertente.



Non mi resta da aggiungere che nel gioco completo i livelli sono sei (Periferia, dinosauro gigante, cascate nella giungla, vulcano, scalata, la fabbrica di macchine della concorrenza) mentre sul dischetto troverete il demo giocabile di un livello, molto divertente, che non sarà compreso nel gioco che troverete nei negozi: un motivo in più per non perdervelo.

OCEAN

1MB

Questa è la storia di Ralph e Lee. O Lee e Ralph. Secondo me alla Ocean non hanno un ottimo gusto per quanto riguarda i nomi...

Se voi aveste la possibilità di scegliere il nome per un cane tra Lee e Ralph quale scegliereste? E se doveste farlo anche con il nome del padrone del cane? Bene, perché alla Ocean hanno pensato bene di chiamare il padrone Lee e il cane Ralph. Dopo aver spez-



zato una lancia in favore dei diritti dei cani (e dei padroni) per quanto riguarda i nomi, passerei direttamente alla descrizione del gioco.

Il buon vecchio Lee (lo so che è un ragazzino, MA) soffre di un disturbo che può a volte (e voi state per scoprirlo) risultare decisamente pericoloso: è sonnambulo. Per quelli fra di voi che

dovessero aver vissuto per diversi anni rinchiusi in una scatola di attrezzi da giardiniere, o se i re specificare che un sonnambulo (al contrario del nottambulo, specie di cui noi facciamo parte, infatti per l'ennesima notte siamo rinchiusi in redazione) è un raro tipo di mammifero



che ha la singolare capacità di deambulare in posizione eretta. La cosa particolare in tutto ciò è che quest'azione viene compiuta durante il sonno. Ora questo non è un fenomeno particolarmente pericoloso, anche perché il soggetto, di solito, si limita a girovagare per la stanza da letto (o al limite per la casa) prima di rientrare nel caldo giaciglio e riprendere un sonno mai interrotto (ok, ricominciare a dormire in orizzontale). Ma ora veniamo a voi: siete un cane (e già qui sembra che la fortuna ab-



bia iniziato a girarvi le spalle...) e perdipiù il vostro padrone è affetto da gravi crisi di sonnambulismo. Beh, oserei dire che grave è un eufemismo, considerando che Lee (e qui nella vostra limitata mente di cane prende forma un'ondata di disgusto per il nome del vostro padrone, che starebbe invece molto meglio a voi), quando inizia a passeggiare, lo fa uscendo dalla finestra della camera (o da uno qualsiasi dei pertugi di casa, per cui è abbastanza inutile chiudere la finestra) e avviandosi tran-



WALKER

quillamente lungo i tetti, le strade, le fogne della piccola cittadina di Kipsville. Ora il caro e buon vecchio fidato Ralph (è inutile che vi guardiate attorno, siete proprio voi. E qui potete avere la certezza che la fortuna vi ha definitivamente voltato le spalle), da buon, anzi, migliore amico dell'uomo, non vede l'ora di gettarsi nella notte più buia per fare da balia al proprio padrone. Ed è tale l'affetto che vi anima che vi concede dei su-

perpoteri canini (a giudicare dalla vostra resistenza a tutto direi che se diveniste grossi, verdi e muscolosi rendereste bene l'idea): potete subire pestaggi, prendere scosse, venire investiti, venire bruciati



meno dieci volte) che il piccolo Lee si desti. Avrete a disposizione un certo numero di tentativi per condurre il dormiglione a oltranza attraverso tutto il livello. A proposito di superpoteri bisogna dire che purtroppo ciò che si è detto sulla vostra "invulnerabilità" non è in nessun modo valido per Lee. Per cui starà a voi e solamente a voi far sì che egli raggiunga senza svegliarsi (il che vuol dire senza cadere, bruciarsi, venire investito, prendere scosse e soprattutto bagnarsi) la fine del livello. Dovrete così chiudere porte, aprirne altre, fare da "ponte" su un precipizio (e lasciare che Lee vi cammini addosso), prendere il vostro padroncino dolcemente "a calci" per farlo saltare, spingerlo per fermarlo e, infine, fargli cambiare direzione di marcia. Un gioco abbastanza carino, tutto sommato,



con grafica positiva e una carica di simpatia non indifferente; unico e piccolo appunto una difficoltà forse troppo elevata per quanto riguarda le azioni da svolgere e la velocità con cui le si bisogna fare. Buon titolo ma non per principianti.

Alex



che non ne soffrirete quasi alcun danno. L'unico effetto che verrà sortito da tutto ciò sarà quello di rallentarvi nella corsa appresso al vostro padroncino. Ah, sì, dimenticavo lo scopo principale del gioco: come ben saprete (a meno che facciate parte della categoria della gente a cui ho accennato sopra) è pericoloso svegliare un sonnambulo durante una delle sue "escursioni", per cui (ormai spero che ci siate arrivati da soli), il vostro compito sarà quello di evitare a ogni costo (sottolineato al-



TEAM 17

SOLO 1MB

A pochi giorni dall'uscita di Body Blows, il Team che ha fatto sognare migliaia di amighisti mette in commercio Superfrog (forse il platform più atteso degli ultimi anni) a differenza di Body Blows, però, Superfrog sembra mantenere in tutti i sensi le aspettative che aveva creato.

Che bello entrare a far parte di una favola, in cui dovrete andare ad eliminare una malvagissima strega, viaggiare per mari e per monti, affrontare miriadi di nemici di ogni ceto sociale e forma, e in più con il nobile scopo di andare a salvare la vostra fidanzata che tra l'altro vi stima

SUPE



mento), e altre cosucce che non sto ora a dirvi. Per i livelli troverete anche migliaia e migliaia di bonus (la maggior parte sono nascosti in stanze segrete raggiungibili provando ad andare a sbattere contro le pareti).

Indispensabili per passare di li-

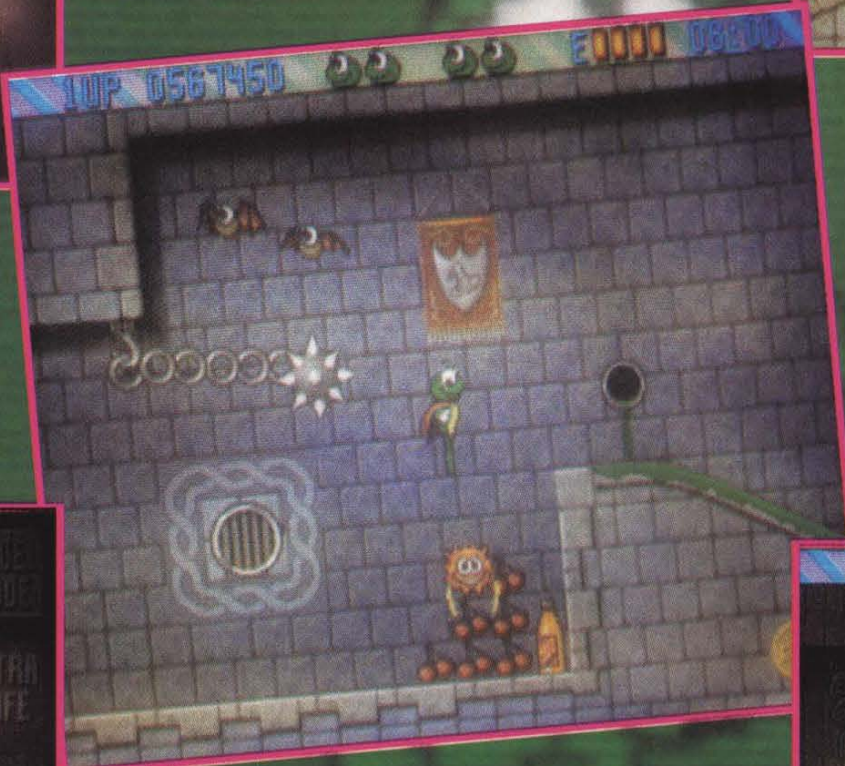


non sarei mai riuscito a capirlo) in un bellissimo e prestante ranocchio che, superato lo shock iniziale, beve una bottiglia di Lucozade che galleggiava nel fiume della disperazione.

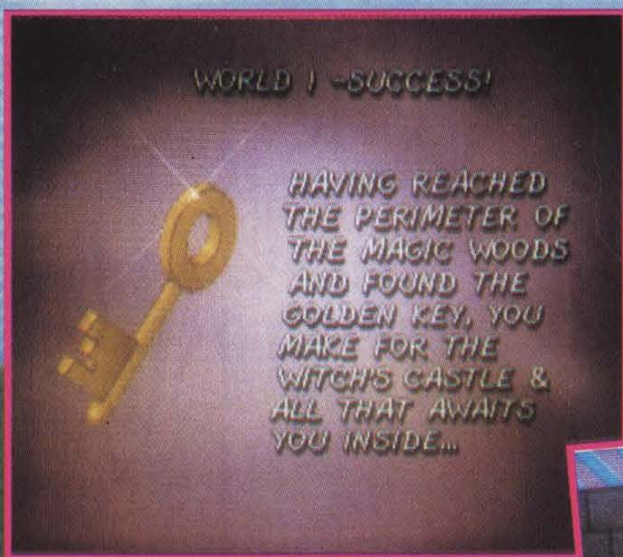
Di colpo voi vi troverete trasformati in parapapapapa Superfrog, il ranocchio che sfrec-

vello sono le monete sparse sulle varie piattaforme che sinceramente non sono eccessivamente difficili da prendere - e meno male, visto che se non ne raccogliete almeno cento ogni volta non riuscirete a proseguire.

Ritorniamo un po' entro i canoni



cia più veloce della luce, colui che con un soffio è in grado di congelare tutto quello che incontra ecc. ecc. In verità il super ranocchio in questione non può fare tutte queste cose, infatti potrà fare "solo" alti salti (ma nulla di più), planare prendendo delle alucce sparse per i vari livelli, diventare addirittura invisibile (a parte gli occhi, che riescono a darvi un sommario orienta-

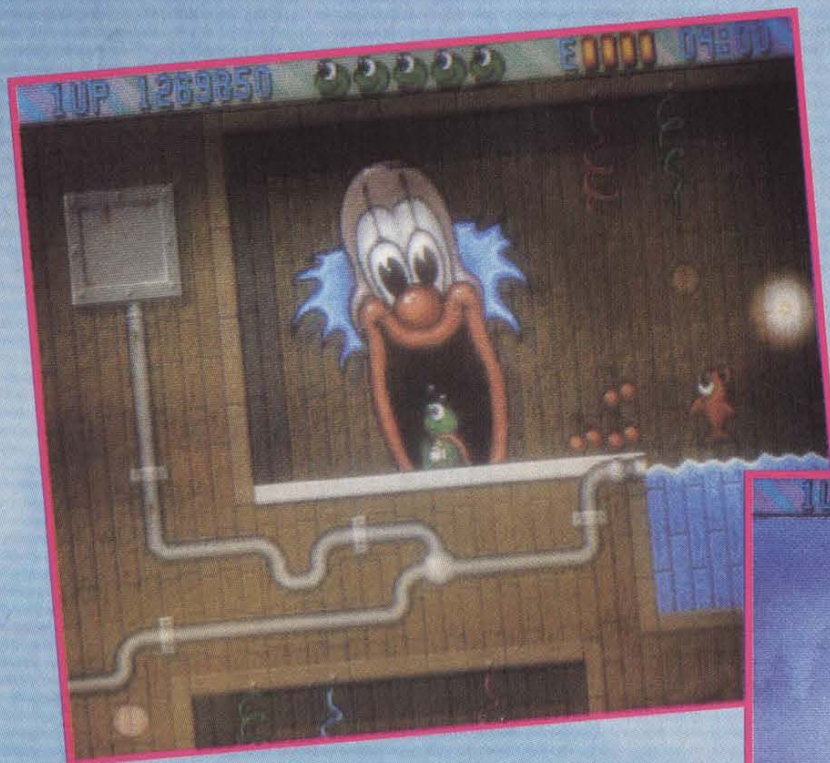


moltissimo.

Voi stranamente siete stati trasformati da una strega (o strego, se non fosse stato per le istruzioni



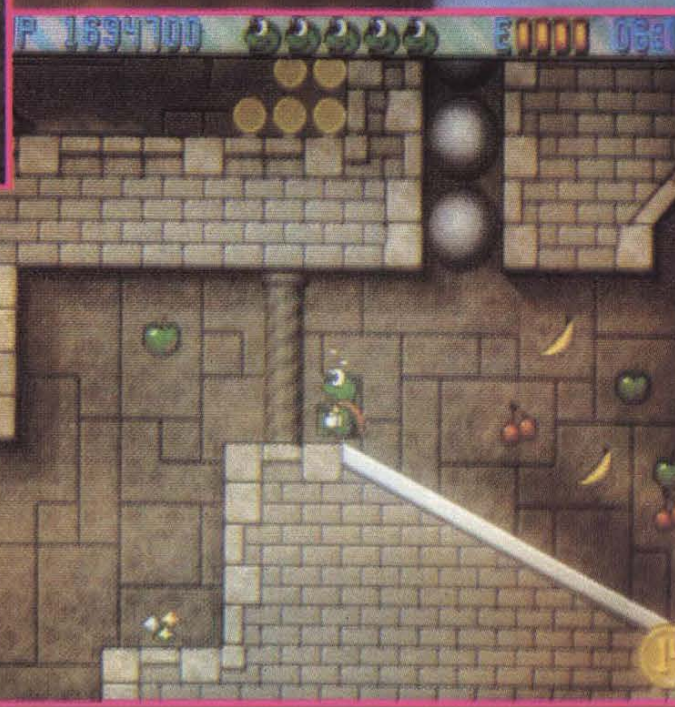
FRFROG



setti simpatici quanto spietati; un castello infestato di fantasmi e in genere di tutto quello che si può trovare in un maniero (fate bene attenzione in questo livello perché è pieno di stanze segrete); l'interno del tendone di un circo, in cui tra l'altro dovrete trovare delle leve che vi fa-



nei meandri di un iceberg; nello spazio (Project F, ricordate?) e infine sulla luna, dove alla fine di sterminati stage vi troverete davanti all'infame rapitore di fidanzate. Durante la vostra



ranno proseguire (dimenticavo di dirvi che in quasi tutti gli stage, dovrete cercare interruttori e/o leve appunto che vi apriranno porte oppure vi faranno passare e superare determinate situazioni); successivamente dovrete andare all'interno di una piramide egizia;



delle recensioni belle ed esplicative, il vostro scopo sarà come già detto prima di salvare la vostra fidanzata rapita dalla malvagia strega, per raggiungerla dovrete quindi attraversare sette diversi mondi, più una sequenza in shoot'em-up realizzata magistralmente che porta il nome di Project Z (che cosa vi fa venire in mente?). In particolare dovrete passare attraverso una campagna, con tanto di alberi ridenti e in-



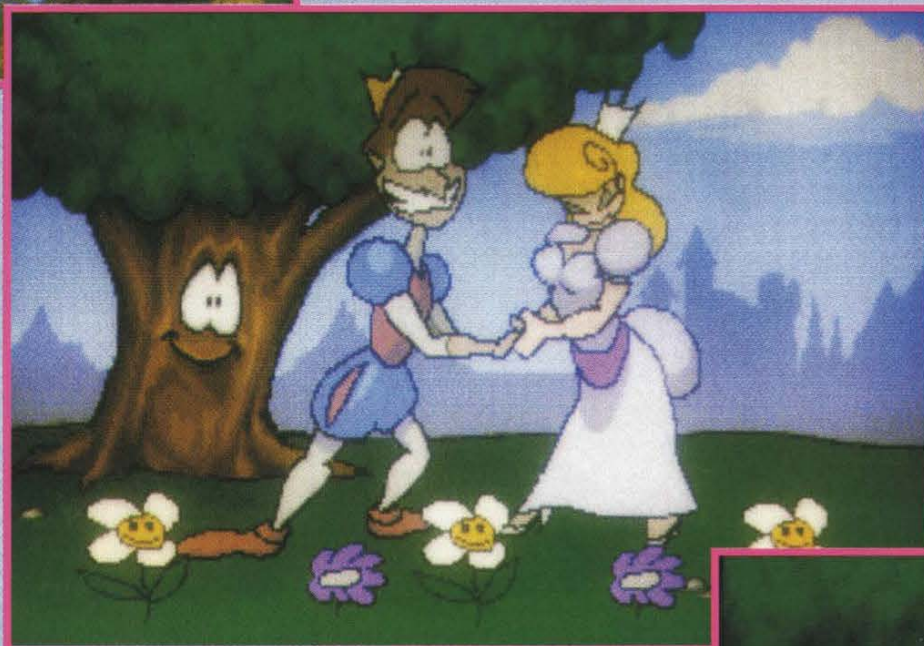


lità di scegliere con quante vite giocare (tre, cinque o sette) nonché di ricominciare dai livelli avanzati grazie a un sistema di password attivato da una slot-machine (strano da spiegare, bello da vedere), rendono questo gioco competitivo, e a volte vincitore del confronto col Sonic made in Sega.

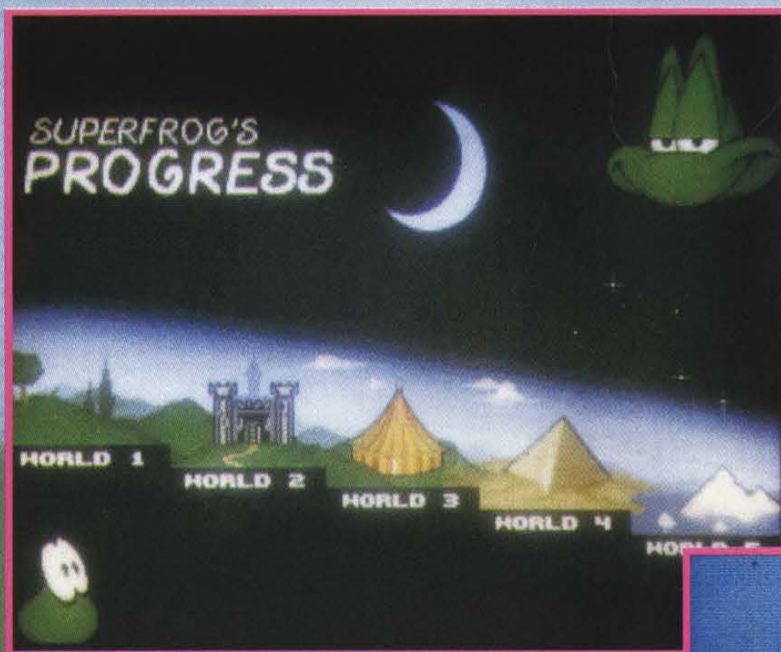
La parte sonora è grandiosa, tra effetti sonori, voci digitalizzate ed alcuni tocchi



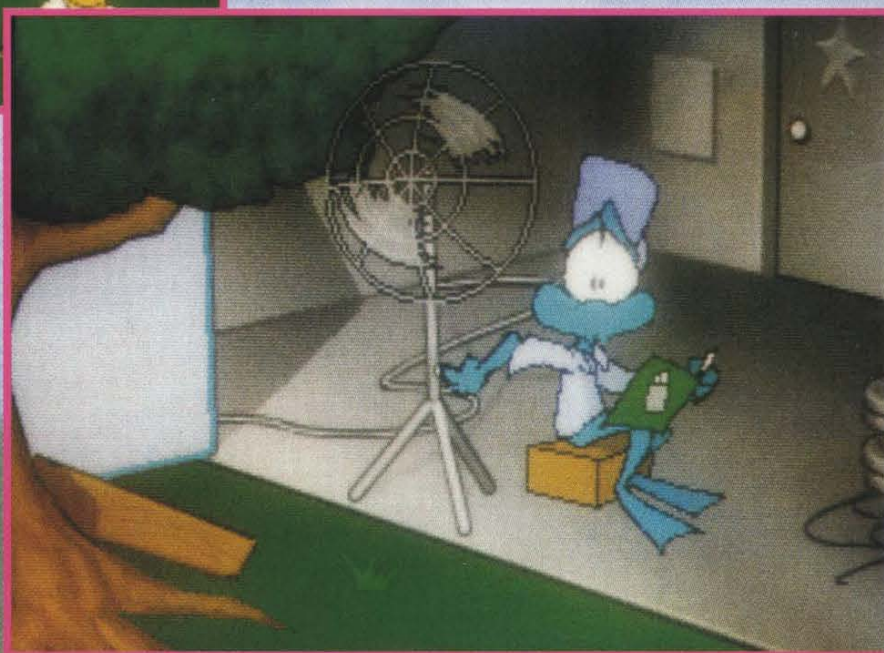
ventura, non incontrerete solo oggetti (vedi spuntoni in tutte le parti del video) e animali creati per farvi del male, ma anche piattaforme che vi faranno spiccare salti ancor più vertiginosi (in tutto e per tutto uguali a quelli presenti in Sonic), tubi trasportatori che vi faranno superare zone che altrimenti vi terrebbero rinchiusi, ecc.



maggior parte della partita la passerete balzando qua e là). Siamo finalmente arrivati all'epilogo della recensione, non ho proprio più parole per descrivere la magnificenza di questo prodotto che segnerà senz'altro il mondo dei videogiochi; io, in qualità di esperto (esagera NdMA), credo di poter considerare Superfrog il miglior gioco di piattaforme fatto



di classe (come ad esempio la colonna sonora di Project X remixata per la parte spaziale di Superfrog) che verrebbe voglia di registrarli su cassetta per ascoltarli quando non si ha a portata di mano l'Amiga. Arriviamo quindi all'aspetto longevità,



Graficamente è qualcosa di assolutamente sbalorditivo, non ho mai visto nulla del genere per quanta riguarda un gioco di piattaforme su Amiga, e probabilmente per qualsiasi altro genere di gioco (in effetti l'unico titolo che graficamente potrebbe fare concorrenza a Superfrog è Project X), è dotato di una nitidezza, di una definizione e di una qualità tali che per farvi staccare dal video dovranno prendervi a sediate nella schiena (dai, Raffaele, comincia a giocare... NdMA).

Per non parlare dello sprite principale, si muove con cinquanta frame al secondo e in più ha così tanti frame di animazione che a volte lascia perplessi. La giocabilità è a livelli inimmaginabili, in più tre livelli di difficoltà e la possibi-



qui, come già detto prima non ci sono problemi, anche perché tre livelli di difficoltà..., il ranocchietto risponde egregiamente ai comandi e durante i suoi salti è possibile controllarlo (cosa molto importante in questo gioco visto che la

fino ad oggi per Amiga, in più è presente anche una sezione sparatutto (non mi stancherò mai di ripeterlo) che ne fa un gioco completo sotto tutti gli aspetti; non posso fare altro di dirvi, di supplicarvi di comprare questo gioco, anche per dimostrare ai vostri amici che hanno il PC o il Mega Drive che cosa si stanno perdendo.

Raffaele Sogni

VALUTAZIONE GLOBALE



OGNI MESE IN EDICOLA

19

ANNO 3
NUMERO 19
MAGGIO 1993
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

MANIA

132
PAGINE
DI MANIA

NINTENDO

NES
GAME
BOY
SUPER
NINTENDO

LE TURTLES
COWABUNGANO
IL MEGADRIVE



SEGA

MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE

STARWING
FACCIAMO A CUBI
IL SUPER NINTENDO



ATARI

LYNX
7800

ANCORA CHIAMATO?
ADDAMS 2



LA DC ALLA RISCOSSA
**BATMAN
E SUPERMAN**

**FATAL FURY
E DEAD DANCE**
I NIPOTINI
DI STREET FIGHTER II

LA FORZA DEI GIOCHI DI RUOLO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

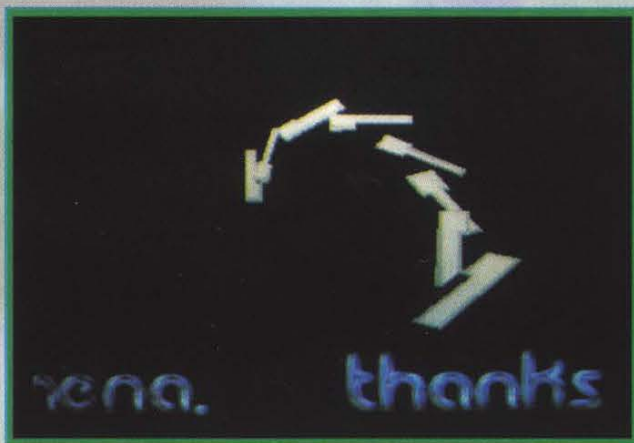
I DEMO, QUESTI

Cosa sono i demo, chi li produce e a quale scopo, in questo articolo tutta la verità e i retroscena di questo meraviglioso mondo (chi l'avrebbe mai detto, eh?).

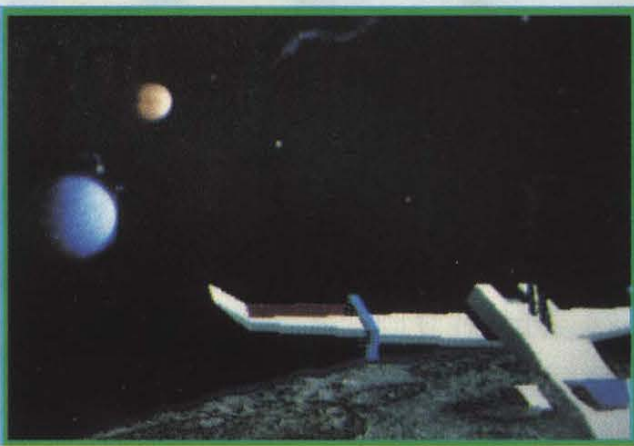
Quando l'Amiga vide la luce, ormai più di otto anni fa, fu subito chiaro che questa macchina avrebbe rivoluzionato il mondo dell'informatica; dotato di 25 canali DMA, di una serie di chip custom che hanno fatto storia (gli ormai famosissimi Agnus, Denise e Paula), l'Amiga ha sempre stupito



tutti per ciò che concerne la grafica, il sonoro e soprattutto il multitasking; purtroppo il fatto di aver adottato una tecnologia custom ha messo questo computer ben più di una volta in pericolo (in particolar modo l'hanno scorso), visto che il chip-set ha subito pochissimi cambiamenti rispetto a quello originale presente all'interno dello storico Amiga 1000. Naturalmente oggi come oggi la situazione è ben diversa, la Commodore ha presentato nuove

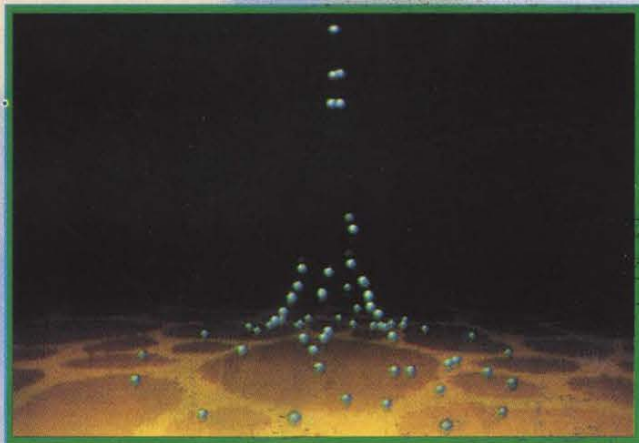


macchine, veramente rivoluzionarie, come il 4000 e soprattutto il 1200; comunque prima dell'avvento dell'AGA i programmatori per ottenere qualcosa che stesse al passo coi tempi, visto il continuo incalzare delle console e dei PC, hanno per forza dovuto spremere la macchina come un limone, facendogli fare letteralmente i salti mortali e spesso dimostrando che l'Amiga poteva fare tutto quello che voleva a scapito però della compatibilità (usare gli indirizzi dei processori illegalmente, non è una cosa molto simpatica). Spesso però quello che vediamo nei programmi commerciali non raggiunge l'apice (forse solo Lionheart lo fa) delle capacità del nostro amato computer, questo perché in un videogioco si è sempre costretti a lottare con la poca memoria che si ha a disposizione, quindi non si possono inserire effetti particolari o musiche

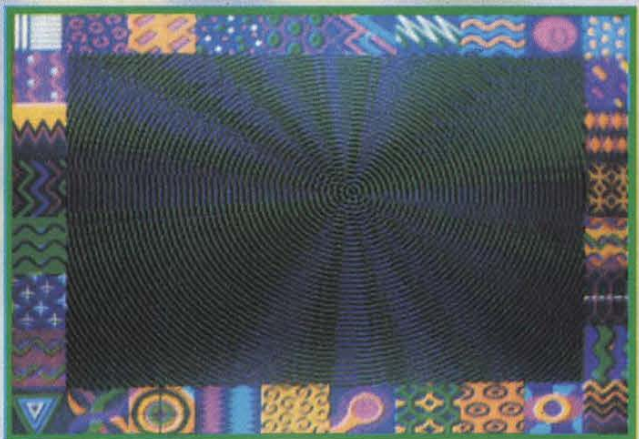


lunghissime, il tutto infatti porterebbe via un sacco di kappi per niente. Questa è una di quelle motivazioni, per le quali vale la pena vedere un demo, tutti gli effetti più strani e assurdi, che credevate impossibili da realizzare su un misero Amiga saltano fuori come per miracolo; ma la motivazione del perché vengano scritti questi dimostrativi non si ferma a questo. Ma prima di tutto spieghiamo cosa

sono i demo; in pratica sono dei programmi spesso e volentieri abbastanza complessi, elaborati da gruppi di hacker solitamente provenienti

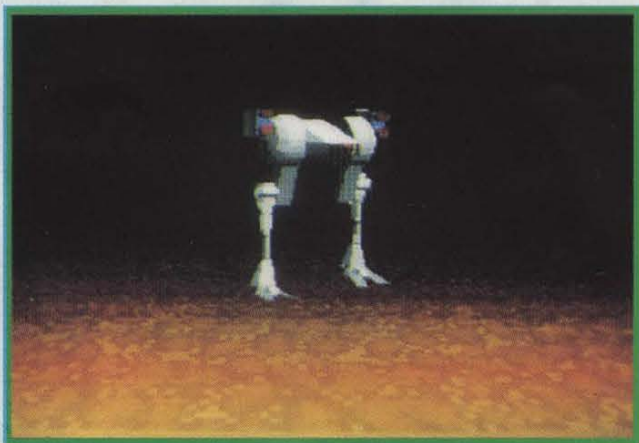


dalla Scandinavia in genere nonché dalla Danimarca (ma non mancano inglesi e tedeschi) che servono appunto a dimostrare al resto del mondo un qualcosa che può essere la nascita di una associazione, la realizzazione di una BBS, una nuova

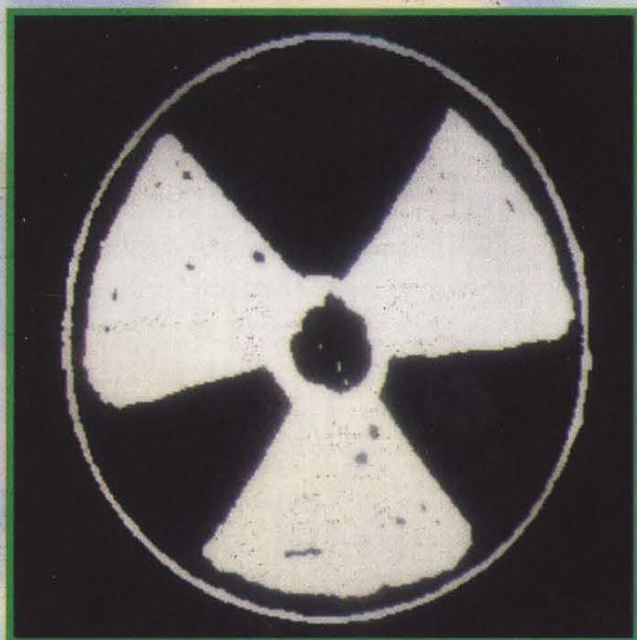


routine grafica spettacolare, insomma di motivi ce ne sono a bizzeffe, ma allora perché c'è della gente tanto maniaca di questi demo (e perché in redazione mi stanno guardando tutti male?)?

Il motivo, dovrete averlo capito, risiede proprio nella bellezza visiva e sonora non possibile in quasi tutti i giochi in commercio, il fascino di questi pezzi di programmazione è



I SCONOSCIUTI!



una loro piccola intro, che altro non è che un microscopico demo. Non fraintendetemi, non è che tutti i demo siano pirata, anzi in Inghilterra dove esiste da anni la F.A.S.T. (Federation Against Software Theft), questi programmi circolano tranquillamente e vengono venduti anche per corrispondenza in tutto il mondo. I demo si dividono in varie categorie, escludendo le intro di cui ho parlato sopra, vi sono le dentro che in pratica sono un mix tra una intro e un demo e spesso vendono creati per annunciare la nascita di una nuova

qualcosa d'incredibile, introvabile su qualsiasi altro computer; e sì perché uno dei fiori all'occhiello dell'Amiga sono proprio questi demo, che su altri sistemi (leggi PC) sono disponibili in quantità (& qualità) nettamente inferiore.

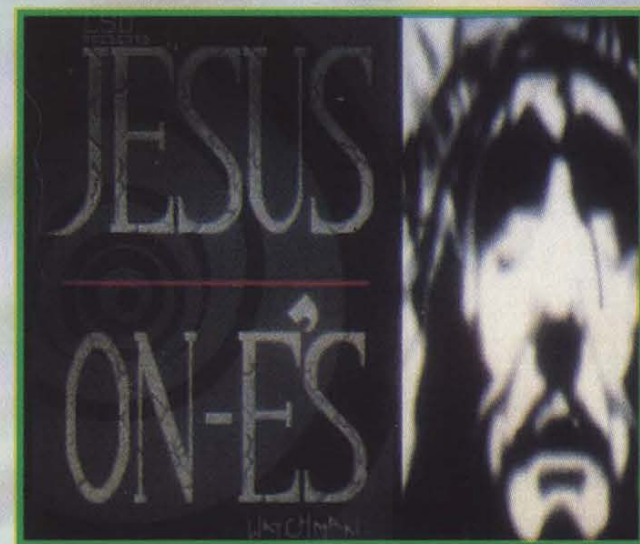
A questo punto qualcuno si porrà la fatidica domanda "ma gli autori di questi demo, non saranno per caso gli stessi che inseriscono le intro nei giochini piratati?"; in effetti è proprio così, la maggior parte dei "demisti" (chiamiamoli così) sono proprio pirati, che si divertono a crakkare i videogiochi, inserendo poi all'interno



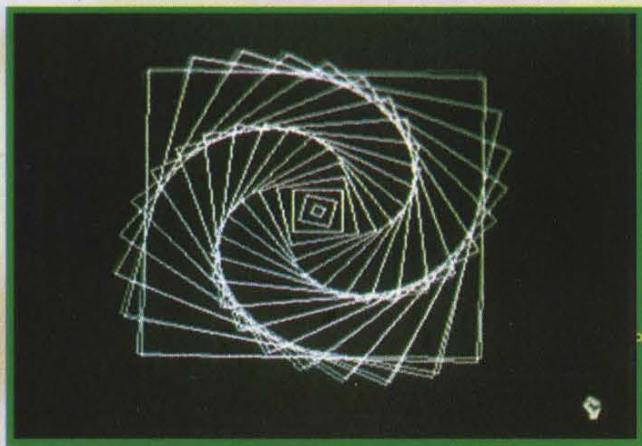
BBS o un'invito ad un party di hacker (dove si effettuano gare di demo con tanto di premi in soldi sonanti); le dentro offrono una buona



grafica, qualche effetto carino, della buona musica e può anche accadere che una serie di dentro venga raccolta in una specie di compilation su di



STA ARRIVANDO



un singolo dischetto.

L'altra categoria è quella dei demo veri e propri; occupano non più di un dischetto, possono essere di varia lunghezza, comunque difficilmente superano i 10 minuti e indubbiamente sono molto più spettacolari di una dentro.

Il massimo è rappresentato dei megademo; qui non c'è limite alla fan-



tasia, possono arrivare ad occupare anche cinque dischetti e sono un'esperienza visiva e sonora veramente sconvolgente.

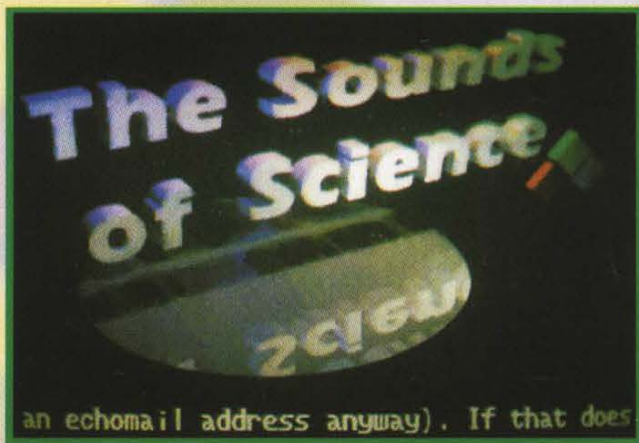
I programmatori di demo generalmente si propongono di realizzare degli effetti veloci (ma non sempre), complessi, insomma c'è ne per tutti i gusti; gli effetti sono infatti tantissi-



mi, tra i più famosi, il copper plasma realizzato appunto, tramite l'uso del copper (non lo troverete su nessun altro computer o console), i mitici bob ormai visti in tutte le salse (vi sono alcuni demo in cui ne vedete muovere diecimila senza alcun ral-

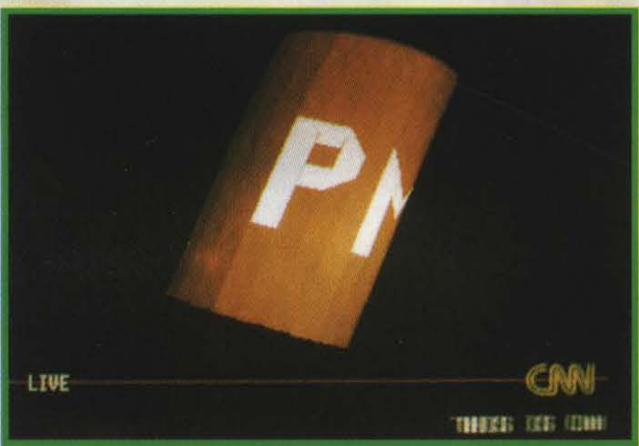
lentamento!), le famose formule di Mandelbrot iperveloci e tridimensionale, senza dimenticare i vettori ormai spinti al massimo, ma forse è meglio descrivere tutto ciò più accuratamente.

Quando si lancia un demo sul mercato, il programmatore (o il gruppo di programmatori) decide su quale effetto puntare di più e quale grafica adottare per la realizzazione del de-



mo.

Diciamo che ci sono alcune categorie che adesso andremo a scoprire; iniziamo dalle animazioni, generalmente realizzate tramite il DPaint o il MovieSetter (che permette di aggiungere degli effetti sonori) sono per la maggior parte dominio del grande autore tedesco Eric Schwartz, famosissimo in tutto il mondo, è stato vincitore per più di una volta del BitMovie (che si sta svolgendo in questi giorni a Riccione) nella categoria animazioni.



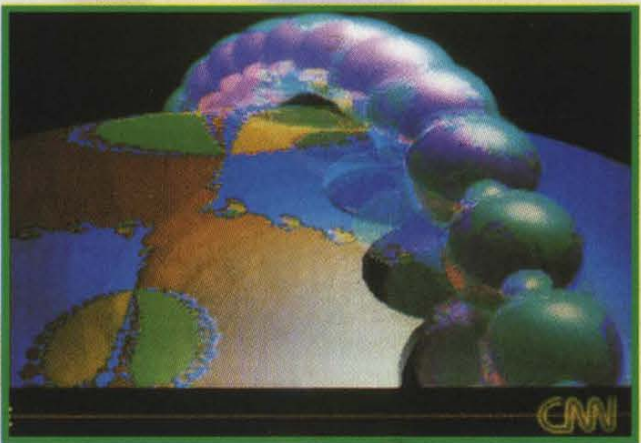
Le sue opere più famose sono "A Day at the Beach" in cui prendono vita i personaggi più famosi di Eric quali la rana Flip e la sua gattina tutte curve Clarissa, "Jugglette Demo II" dove appare la versione femminile di Juggler, il primo demo in Ray-Tracing per Amiga, vittima degli scherzi della controparte maschile, "The Stealthy" dove un F-14 combatte contro un Mig usando come armi quelle di un coltellino multiuso svizzero e il grande "Anti-Lemmings" in cui i poveri Lemmings vendono ridotti in polvere da un loro amico in vena di scherzi!

La fama di Schwartz è arrivata al tal



punto che molte software-house se lo contendono per la realizzazione di intro e a quanto pare il Team-17 ha avuto l'esclusiva per la realizzazione di un'introduzione per il loro nuovo capolavoro Super Frog.

Altri comunque hanno provato ad imitare il mitico Eric, tra i tentativi meglio riusciti c'è da segnalare "Back from the Beach" (ovvero cosa fanno la rana Flip e la gatta Clarissa

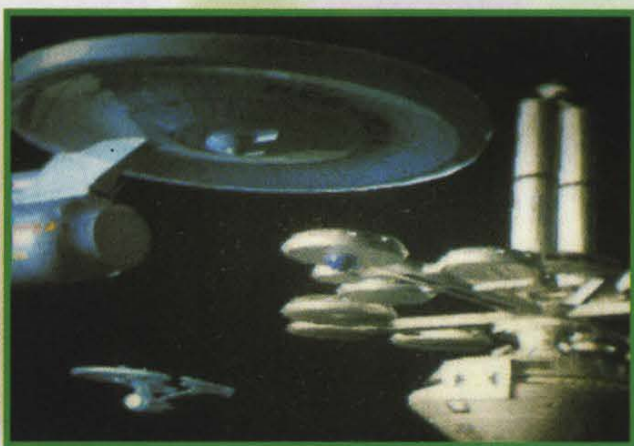


quando tornano dalla spiaggia?) una parodia ose' della famosa animazione "A Day at the Beach" di cui ho parlato sopra e la divertentissima Sweet Revenge dove Wile E. Coyote si prende la rivincita sul suo odiatissimo nemico Road Runner, il tutto condito da una serie di effetti sonori digitalizzati alla perfezione dal cartone animato originale.

Anche le immagini statiche hanno la loro diffusione, purtroppo però la maggior parte sono raccolte di digitalizzazioni prese un po' dovunque



accompagnate da una discreta musica (più che altro di sottofondo); vi sono le eccezioni come nel caso di "Cry for Dawn" una splendida raccolta di immagini prese da un'oscuro



giornale d'orrore americano e di "Star Trek- the best of Both Worlds" che, indovinate un po', è una serie di digitalizzazioni prese dalle serie televisive.

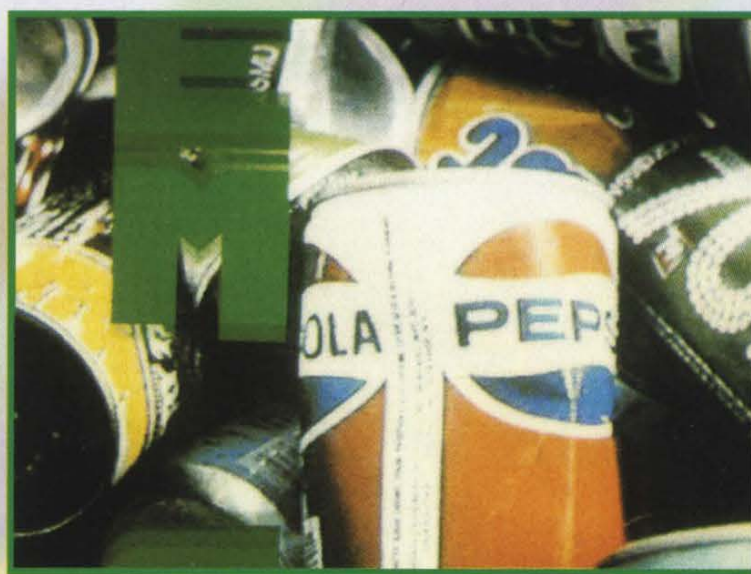
Molto meglio vedersi le splendide immagini e animazioni in Ray-Tracing di Tobias Richter, famoso al-

meno quanto Schwartz lo è nelle animazioni bitmap; Tobias è un vero appassionato di Star Trek e Star Wars tanto che tutte le sue opere hanno come punto di riferimento le famose saghe.

Le sue animazioni e i suoi slideshow (tutte realizzate in HAM) hanno stupito chiunque, tanto che il Team 17 l'ha contattato per realizzare l'intro di Alien Breed; rimane comunque la sua opera di maggior rilievo la gran-



diosa animazione in Ray-Tracing "Space Wars", realizzata completamente a 24Bit (16.000.000 di colori!), occupa qualcosa come 150MB e l'unico modo per ammirarla è comprare la videocassetta purtroppo difficilmente reperibile qua in Italia (annuncio personale, se qualcuno



l'avesse è pregato di contattarmi qua in redazione).

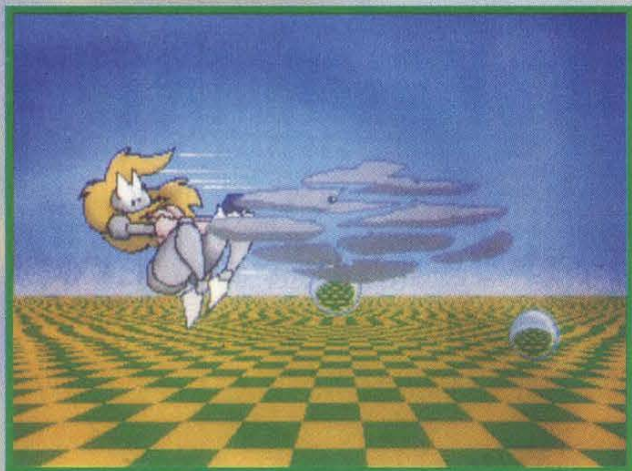
Sempre rimanendo in tema di grafica poligonale, c'è da dire che i vettori su Amiga sono stati portati al limite,



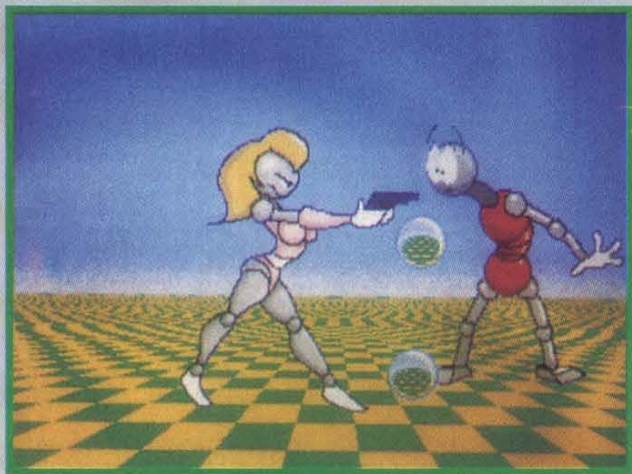
INCOMBE SULLA CITTA'



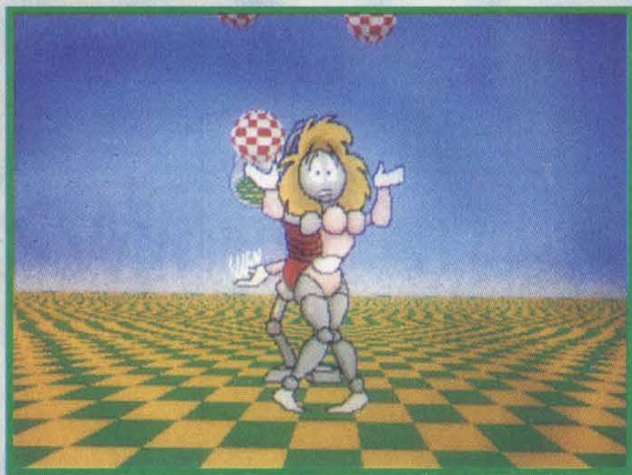
infatti calcolando che il povero 68000 lavora appena 7.14 MHz, i programmatori hanno veramente fat-



to miracoli con il misero Motorola. Molti hacker hanno infatti sviluppato dei demo che sono qualcosa d'incredibile, ci sono alcuni esempi veramente sconvolgenti che adesso vi andrò ad illustrare; iniziamo con il grande "Human Target" che propo-



ne un fantastico cubo "gelatinoso" su cui rimbalza il logo dei Melon (gli autori del demo) con tanto di deformazione in tempo reale, sinceramente non riuscirei ad immaginare come abbiano fatto una cosa del genere ma indubbiamente lascia a bocca aperta.



Un'esempio ancor più incredibile (forse rappresenta l'apice di questa categoria) è "Escape from Alcatraz" un mostruoso megademo su cinque (!!!) dischetti che propone in quarantacinque (!!!!!) minuti uno spettacolo visivo impressionante a base di poligoni ultrafluidi, parallasse perfetto e

una scena di dogfight (combattimento ravvicinato) tra le più belle che si possano immaginare.

I poligoni sono calcolati matematicamente, ma forse la punta estrema delle formule matematiche è proprio quella applicata ai frattali, che vedono come re incontrastato il mitico Coloris dei Devils che con un'animazione frattale da 50 fotogrammi al secondo e alcune realizzazioni tridimensionali calcolate in HAM non possono veramente avere rivali. Ma il mondo dei demo non è solo grafica ma anche suoni e che suoni!



Probabilmente quello che potrete sentire in un demo non immaginate nemmeno fosse possibile su un'Amiga, ma grazie a compositori del calibro di Echo, Dr. Awesome, etc. e all'uso (ormai comune) di programmi come il Protracker non vi è quasi nessun limite se non quelli intrinseci al chip sonoro Paula purtroppo ancora oggi immutato.

Tra i mostri sacri di questa categoria



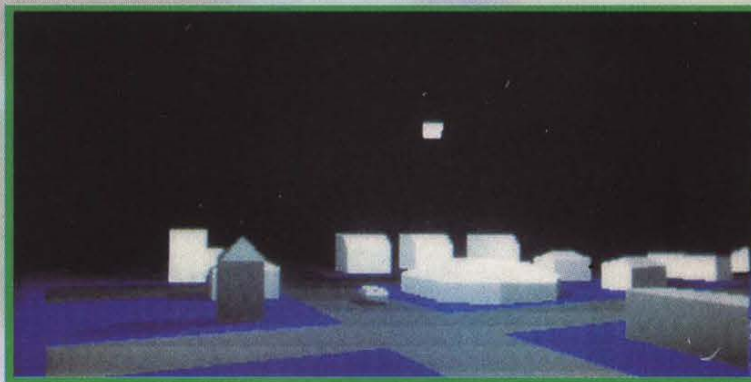
non si può non citare il mitico "Jesus On E's" degli LSD che propone ventisette minuti di musica techno a livello di discoteca con effetti grafici perfettamente sincronizzati alla musica, un qualcosa che se siete epilettici e meglio che non vediate mai.

Molto simile ma leggermente inferiore è "State of the Art" degli Spaceballs anche questo veramente sconvolgente, senza dimenticare i mitici Bass Megademo II, Total Kaos, Manic Raves e l'ormai antico Red Sector Megademo.

Non è comunque detto che un gruppo punti necessariamente su di un genere invece che su di altro, può capitare infatti che in un demo vi siano vari effetti come nel caso del grande "Voyage by Razor 1911" (definito da alcuni, forse esageratamen-

te, il demo del 1992) o di "In the Kitchen" in cui poligoni, bob, deformazioni e robe simili si mescolano ad un'ottima musica.

Non pensate comunque che tutti i



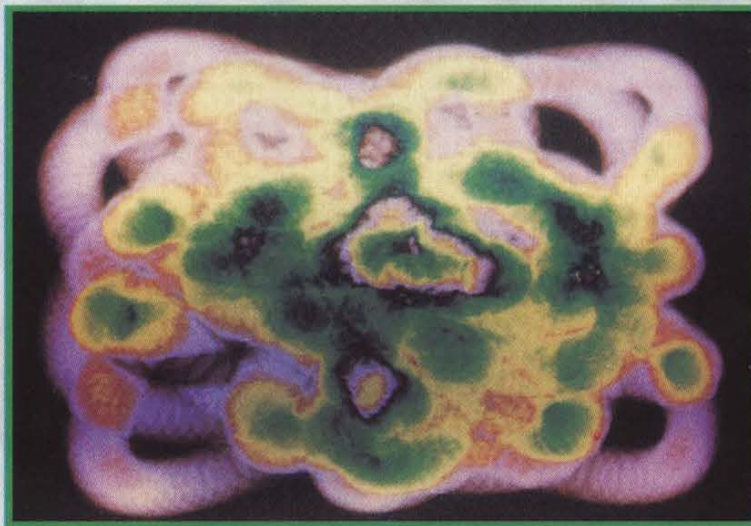
demo siano belli, infatti può capitare di prendere delle "gabonate" pazzesche, visto che i programmatori non sono tutti dei geni e per questo conviene stare molto attenti agli acquisti che fate.

Già, dimenticavo la classica domanda, "ma qui in Italia dove si possono trovare 'sti benedetti demo?", purtroppo la risposta non vi piacerà; in Italia al contrario di altri stati come la Germania e l'Inghilterra, non vi è alcun importatore serio di Pubblico Dominio, quindi trovare i demo è un'impresa parecchio difficile.

Il mio consiglio è di evitare decisamente quei negozi che vendono il PD a prezzi esorbitanti (tipo 10000 o 15000 lire a dischetto!) e rivolgetevi a privati SERI (non i solito pirati) che si interessino nell'importazione dall'estero proponendo prezzi ben più abbordabili (diciamo intorno alle 4000 a disco con sconti in caso di ordini in grosse quantità); per trovare persone di questo genere è consigliabile acquistare un giornale di annunci tipo Secondamano e incominciare la ricerca.

Spero a questo punto di avervi detto tutto, visto che oramai lo spazio a disposizione mi pare di averlo abbondantemente terminato, quindi vi saluto e vi rimando alla prossima.

Mirko "TMB" Marangon



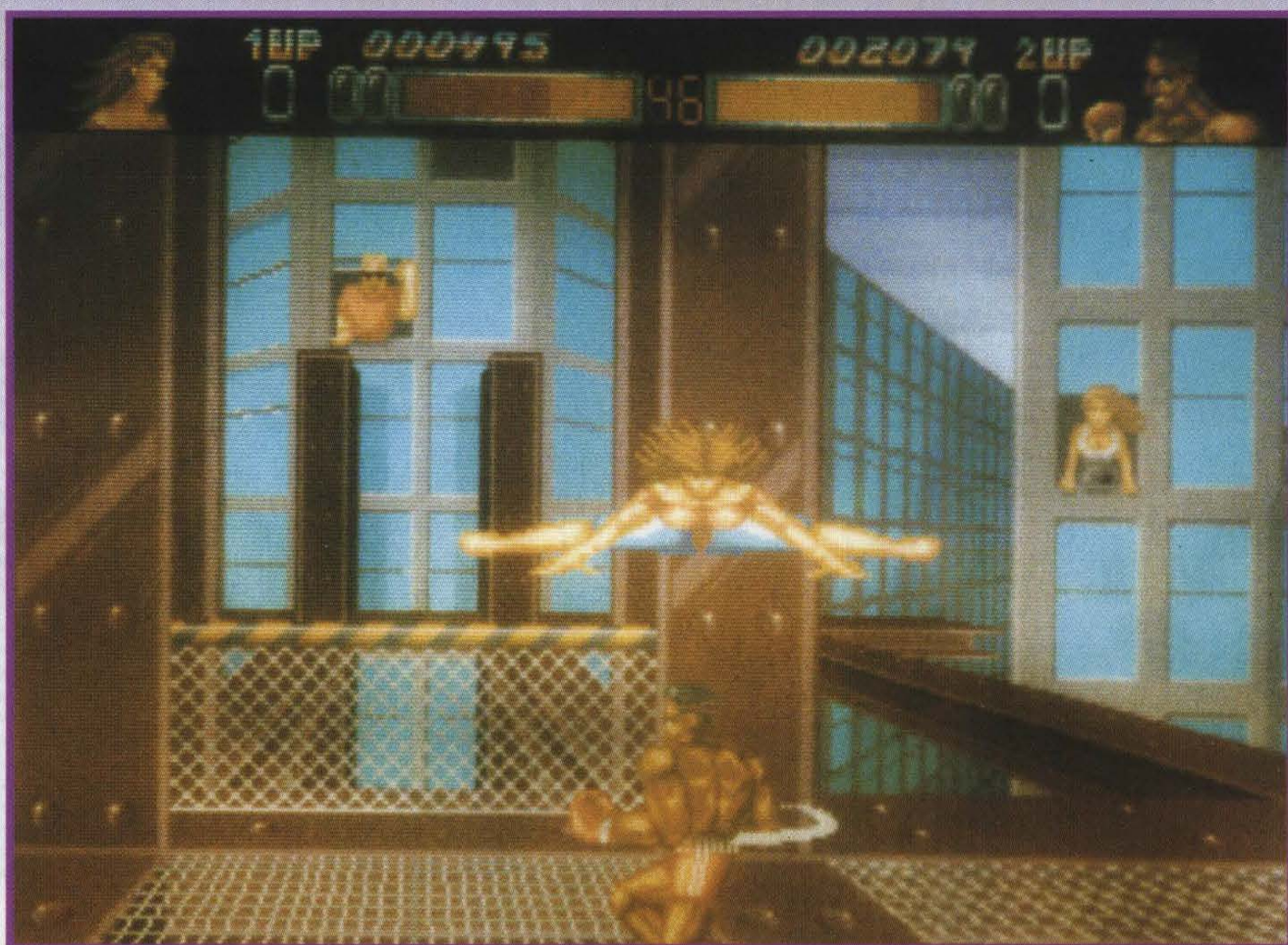
**IL NUOVO FUMETTO
IN EDICOLA
DAL 20 MAGGIO**



TEAM 17

“Un gioco di quelli indimenticabili, un’esperienza imperdibile che fa impallidire Street fighter II grazie alla programmazione esemplare con cui è stato realizzato”; mi piacerebbe scrivere un commento del genere, ma purtroppo non è così...

Non correte comunque troppo, il gioco di cui sto per parlarvi non si rivela un’emerita ciofecca, forse la colpa è nostra, ci aspettavamo un gioco di quelli indimenticabili, e invece no. La storia è sempre la stessa, voi scegliete un combattente da una rosa di 10, con il quale dovete combattere una serie di incontri fino ad arrivare al



è indispensabile in giochi in cui non è solo importante menar le mani, a anche avere un piano di difesa e di contrattacco

(Street Fighter II per Super Famicom primo fra tutti), in Body Blows, invece, sembra che tutto sia affidato più alla casualità che a una vera e propria lotta in cui due lottatori si incontrano per sfoggiare le loro qualità atletiche.

Intendiamoci, rullare cartoni può comunque risultare divertente, ma alla lunga il gioco perde di quel nonsoché che invece spinge a giocare ancora oggi Street Fighter II.

Le opzioni

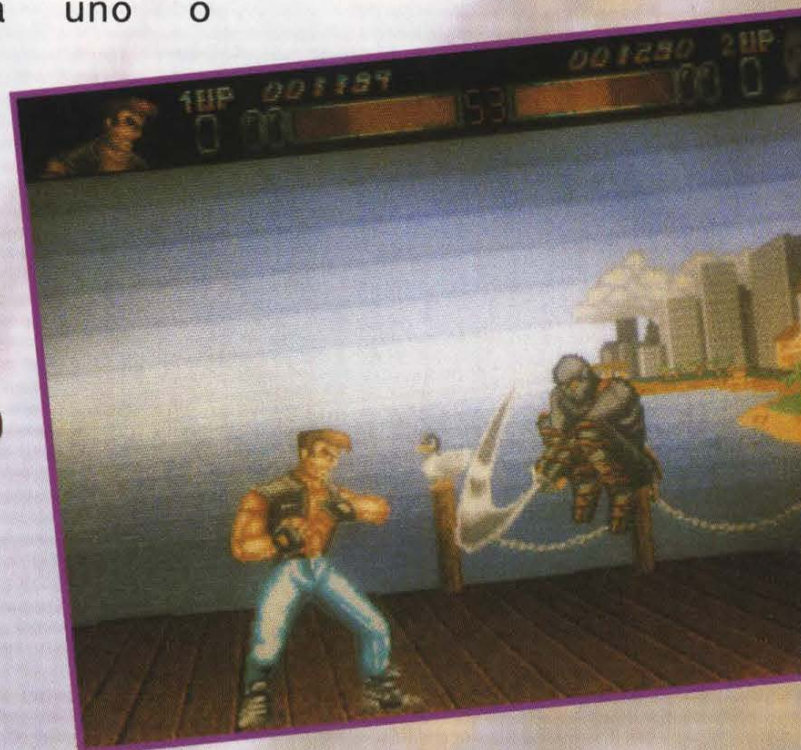


presenti sono veramente tante, è possibile giocare uno contro l'altro scegliendo il vostro personaggio da una rosa di 10 (più il cattivone finale che risponde al nome di Max (ogni riferimento è puramente voluto), lottare sin-

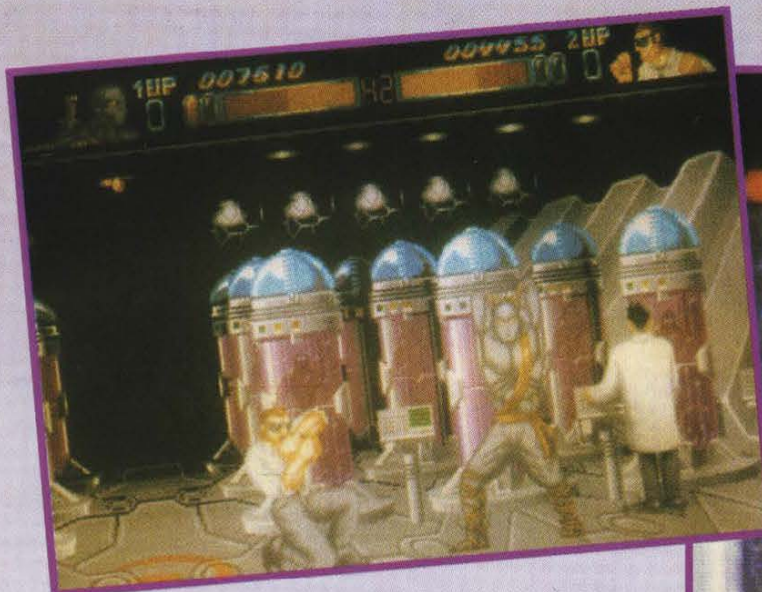
golarmente partecipando al torneo, scegliere il numero di round (se uno o



termine del gioco. per fare ciò, però, dovrete aver acquisito a suon di partite una conoscenza completa del personaggio da voi scelto (per conoscenza completa si intende che dovete sapere alla perfezione tutte le mosse speciali e non di cui dispone il vostro personaggio); conoscere il vostro personaggio



BODY BLOWS



tre), se giocare con tempo limitato (novanta secondi) oppure infinito, e altre ancora. Graficamente siamo a livelli altissimi, senza dubbio il beat'em-up più bello per amiga sotto questo aspetto, i fondali di ogni scenario sono ottimamente definiti, mentre gli sprite dei rispettivi partecipanti alla singolar tenzone sono di una definizione senza precedenti (a parte Maria che è disegnata con i piedi).

Per quanto riguarda la parte sonora credo di poter dire (senza che Marco mi spari per aver detto una boiata) che è assolutamente indescrivibile, tra parlati digitalizzati, colonne sonore e roba varia si potrebbe cantarla un milioneeee, un milione di volte. In effetti la parte più meritevole dell'intera realizzazione è costituita dall'audio.

Siamo quindi arrivati alla sezione più importante per un videogioco

(perché in realtà di tanti bei colori e di un sonoro megaorecchiabile se ne potrebbe fare anche a meno se ci fosse un'alta giocabilità, certo che se ci fosse tutto) la giocabilità; e qui il nostro caro Body Blows è un po' carente, innanzitutto perché come tutti i prodotti targati Team 17 il gioco è difficilotto, in secondo luogo perché i personaggi non sempre rispondono prontamente alle sollecitazioni che gli vengono



date, e per finire non potete attaccare il vostro avversario quando si trova a terra (alla faccia del realismo).

In compenso i lottatori dispongono di un'altissima quantità di mosse, potrete infatti dare calci, pugni, attaccare lo sventurato che avete di fronte da tutte le direzioni, e in più avrete a disposizione due mosse speciali per ogni partecipante (non male, veramente non male). Mancano le cosiddette "prese", ma fa lo stesso.

In definitiva si può considerare Body Blows un più che discreto picchiaduro, dotato di innumerevoli qualità come grafica, giocabilità e quantità di opzioni, ma il cui voto è fortemente pregiudicato da un'eccessiva difficoltà. Peccato, speriamo in Body Blows II.

Raffaele Sogni

VUOI BOTTE?

NINJA: secondo me il più ganzo di tutti, dotato di due mosse speciali assolutamente devastanti. Peccato solo che non lo potete scegliere.

YIT-U: un lottatore che a potenza fisica rientra nella norma, ma che può usufruire di una mossa speciale assolutamente fantasmagorica.

DUG: il panzone di turno, dotato di una forza devastante e di una panzata alla Haggard di Final Fight.

MARIA: la dolce e indifesa fanciulla, in effetti non possiede particolari doti distruttive, dedicato a chi vuole prendere le mazzate.

MIKE: un vero tosto, cattivo, spietato e nient'affatto buono questo lottatore è senz'altro uno dei più competitivi.

KOSSAK: l'equivalente di Zangief in Street Fighter II, quindi molto lento, ma capace di una grande forza distruttiva.

LORAY: un lottatore che non ha nulla da invidiare agli altri, capace di spedire un drago di fuoco molto coreografico.

DAN: dotato di una buona velocità e di mosse nel complesso abbastanza ordinarie.

NIK: vedi sopra.

VALUTAZIONE GLOBALE



ELECTRONIC ARTS

Era appena sorto il sole quando salii a bordo del mio velivolo, il mio copilota stava dando gli ultimi controlli alla strumentazione, ormai mancavano pochi minuti alla partenza e la tensione si poteva palpare nell'aria, ma finalmente ci diedero l'OK e allora accendemmo il motore e partimmo in sgommata sul nostro incredibile 127 Rustico!

In verità in questo gioco non pilotate esattamente un 127, ma bensì il mostruoso AH-64 Apache (che per la cronaca si pronuncia apasc e non apaci, come insistevano a dire in un film trasmesso qualche tempo fa su Italia 1) (e invece no, è proprio apaci, ignorante NdMA), probabilmente l'elicottero da guerra più potente del mondo; a bordo

ci. Ma chi sono i nemici? Certamente non i soliti alieni (vi sembra intelligente attaccare degli alieni muniti di mega-astronavi, con un "miserissimo" elicottero?), anzi in que-

o del carburante (non c'è niente di peggio che vedere il vostro mezzo schiantarsi al suolo solo perché avete finito la "benza"), così come non è da escludere che sotto le macerie di qualche casa ci sia il suo inquilino, che alquanto incacchiato vi sparerà con un lanciamissili portatile!

Per farvi un'esempio più concreto a riguardo della complessità di gioco, vi illustro brevemente tutto ciò che si deve fare per portare a termine il primo livello; appena decollati dalla fregata si può tranquillamente (anzi ve lo consiglio) dare un'occhiata alla mappa di gioco, questa pratico sistema non si limiterà a permettervi di



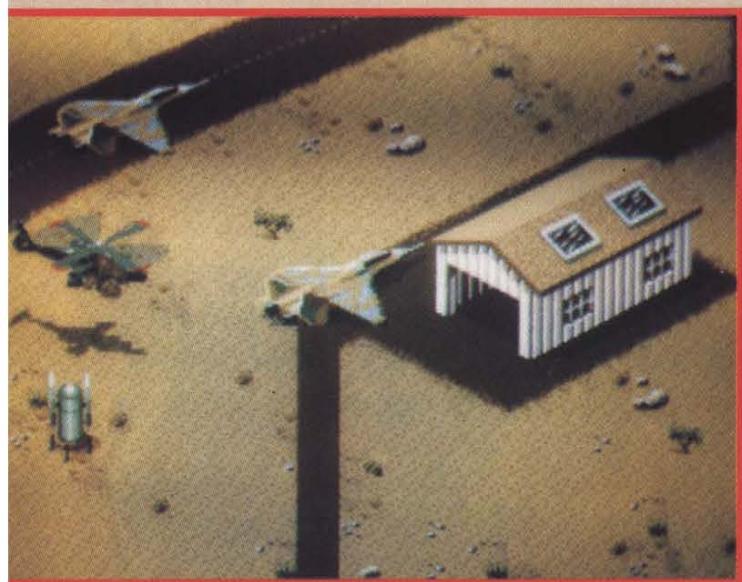
sto caso i cattivi sono molto più vicini alla realtà di quanto si possa immaginare; come infatti si intuisce vagamente dal titolo, questo gioco vi metterà contro gli irakeni durante la tristemente famosa Guerra del Golfo (anche se a dire il vero, nel gioco non si fanno riferimenti così espliciti!) dove tra l'altro gli Apache hanno svolto parecchi compiti che riscontrerete nel gioco stesso.

Gli obiettivi più presenti nel gioco sono radar, aeroporti, prigionieri, stazione per la produzione dell'energia elettrica e via dicendo; naturalmente ogni missione non si baserà semplicemente sullo sparare ma qualche bersaglio quindi tornare alla base, Desert Strike non è assolutamente un classico shoot'em'up basato sulla distruzione totale, ma necessita di un certo tatticismo.

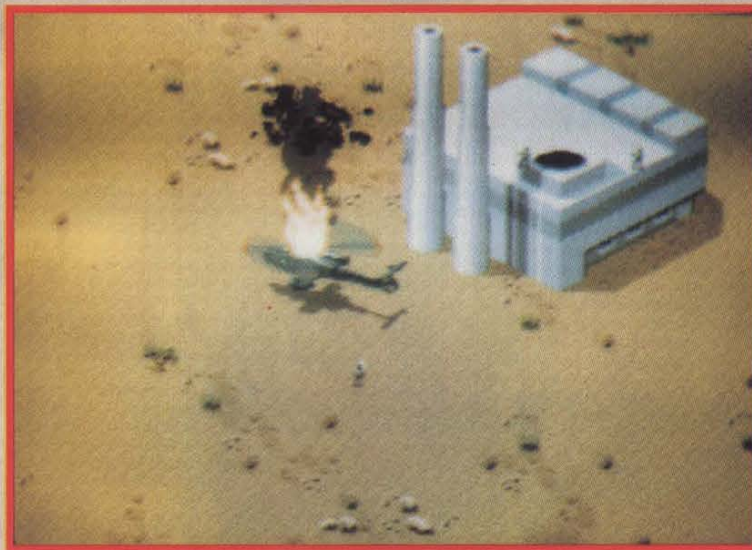
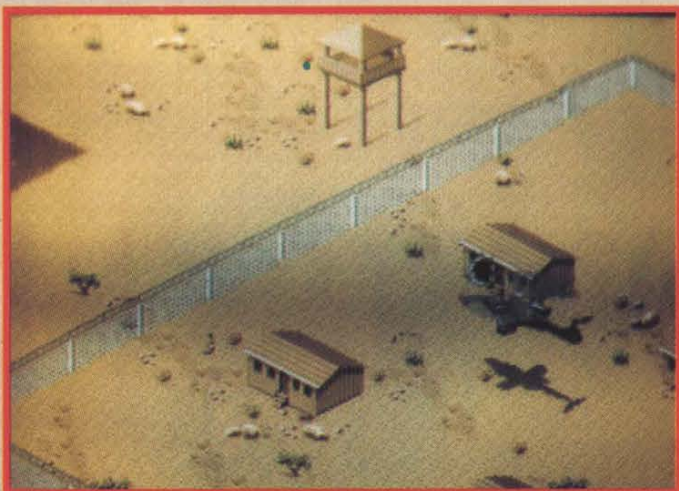
Il vostro elicottero non ha né carburante, né armi infinite e anche la spessa corazza di cui è rivestito non può resistere più di tanto (in particolar modo quando a spararti sono delle micidiali postazioni lanciarazzi), quindi dovrete stare molto attenti a non sprecare inutilmente munizioni e missili, vi assicuro che rimanere immobili alcuni secondi nel tentativo di distruggere un maledetto carroarmato che vi spara contro non è proprio il massimo della vita! Comunque abbattendo qualche capanna o delle costruzioni non è escluso che possiate trovare delle munizioni

guardare tutti bersagli che dovrete abbattere, ma vi darà tutte le informazioni per ogni obiettivo nemico.

Vista la mappa, potrete decidere di attaccare le postazioni radar (ce ne sono solo due), dovrete fare molta attenzione perché a loro guardia troverete dei "simpatici" cannoni di contraerea, a questo punto vi verrebbe voglia di sparare un po' di Hellfire (la vostra arma più potente), non fatelo altrimenti più avanti ne subirete le conseguenze, per adesso è meglio usare



del vostro favoloso mezzo vi dovrete esaltare in una serie di pericolosissime missioni il cui scopo ultimo sarà quello di devastare totalmente tutti i bersagli nemi-



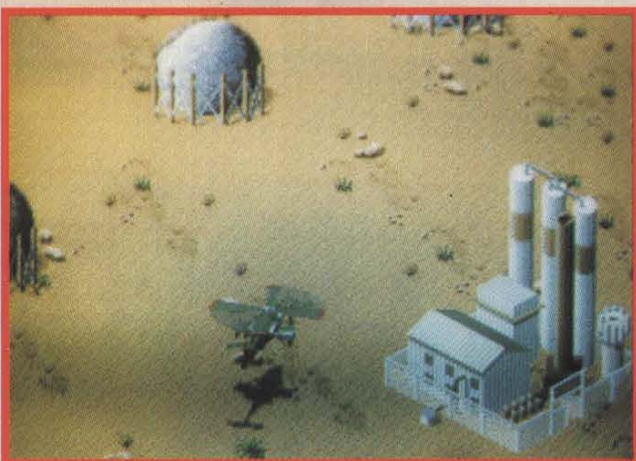
dei più discreti, ma comunque potenti Hydra.

Fatto ciò vi conviene attaccare e abbattere la centrale del latt. ehm, la centrale elettrica, anch'essa ben difesa da una buona contraerea, dopo di che viene il difficile; il vostro compito sarà quello di ra-

Desert Strike

dere al suolo (del tutto, compresi aerei e hangar) ben due aeroporti purtroppo ben costuditi da una serie di stramaledetti lancio-missili che vi faranno un male inusitato! Se siete ancora vivi (suvvia avete tre vite) vi conviene cercare qualche MIA (Missing In Action, ovvero dei soldati che sono andati persi durante gli scontri) e portarlo al piccolo accampamento sulla spiaggia dove troverete anche rifornimenti di ogni genere.

Dopo di che la vostra missione richiederà l'abbattimento delle basi principali nemiche dove all'interno si nascondono delle personalità militari molto importanti che una volta catturate, daranno delle importantissime informazioni a riguardo del luogo dove è tenuto prigioniero uno dei vostri agenti segreti (anch'esso importantissimo); una volta catturato questo tizio apparirà sulla mappa un punto che vi indicherà la lo-



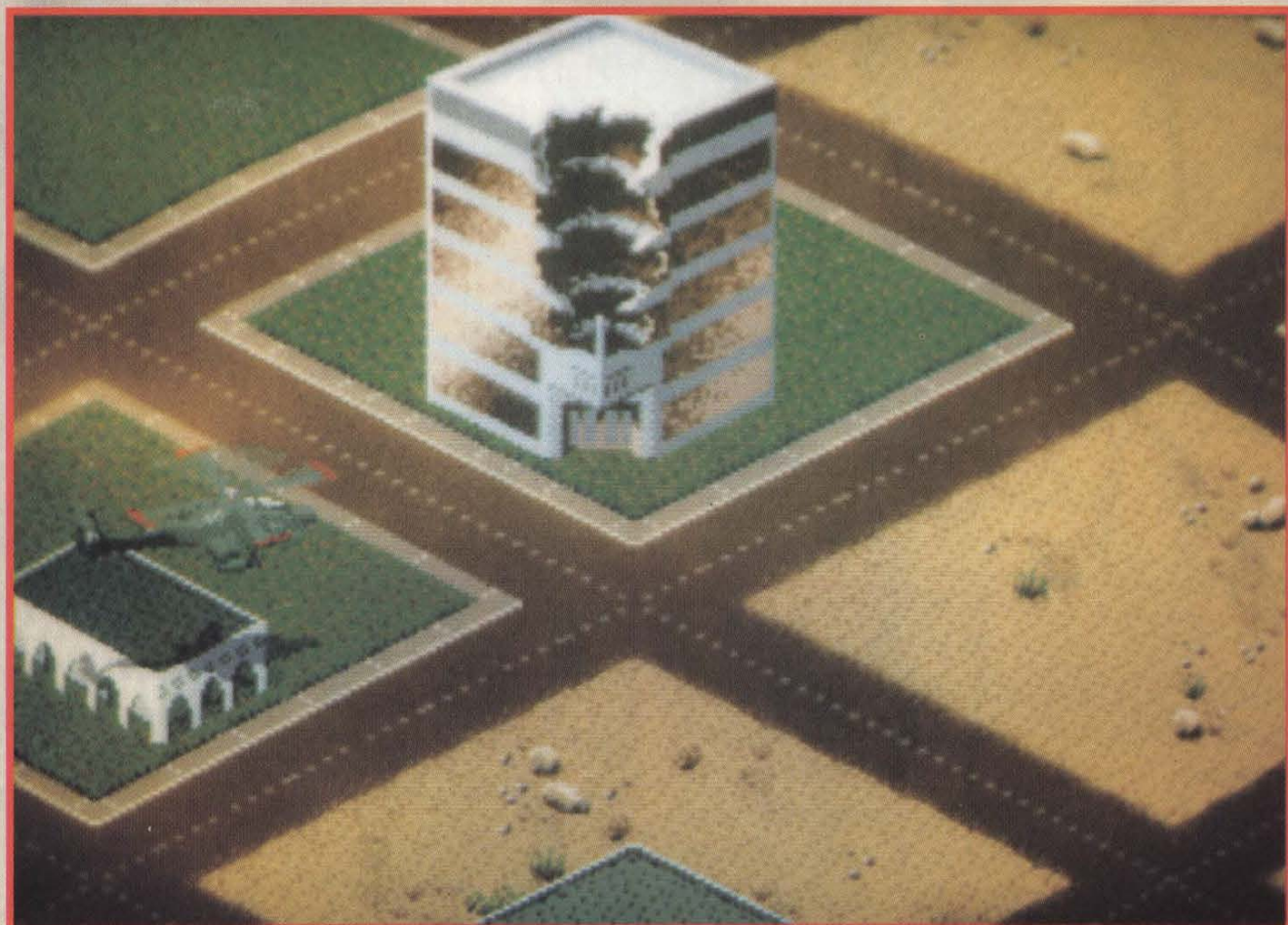
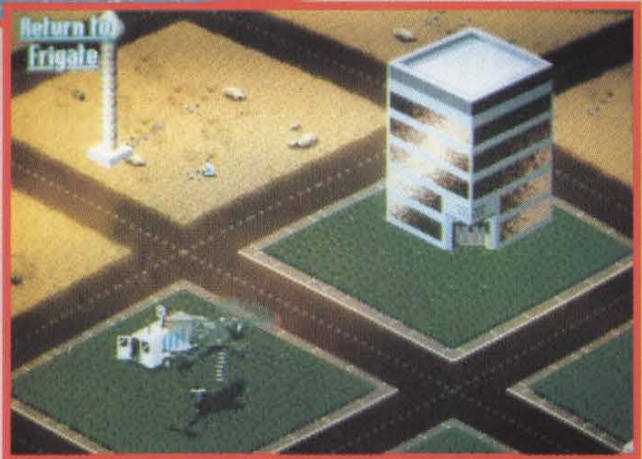
Bene, devo ammettere che Desert Strike è davvero un'ottima conversione per Amiga, l'originale per Megadrive è stato decisamente migliorato in questa versione per l'home computer della Commodore.

La grafica risulta più nitida e colorata rispetto alla versione per console, di contro lo scrolling è leggermente peggiorato, in-

tiene infatti su ottimi livelli, inoltre mi è parso più che buono il livello di integrazione del fattore strategico all'interno di una situazione nettamente di stampo "sciute-mappiano".

Insomma si tratta indubbiamente di un grande gioco, anche se a essere pignoli qualche trovata come la difficoltà generale (talvolta è veramente complicato cercare di evitare tutti i colpi che vi vengono sparati a causa della lentezza dell'elicottero) e la non possibilità di installare il programma su hard disk, non mi è particolarmente andata a genio, in compenso il fatto di poter usare il secondo pulsante del joystick per cambiare l'arma mi è sembrato un bel tocco (se no finivo con il distruggere la barra spazio!).

Per finire vi do un consiglio, provate a giocare in NTSC (su Amiga 1200 non ci sono problemi, su altri modelli dovreste usare qualche programma di Pubblico



cazione esatta in cui è situato l'agente catturato, arrivati sul luogo un paio di colpi ben assestati garantiranno il ritrovamento di un bunker.

All'interno di questo, il vostro copilota sceso momentaneamente a terra catturerà il nemico e a voi non resterà che tornare alla base e godervi la scenetta d'intermezzo, prima di cominciare un nuovo e pericolosissimo livello.

fatti si nota che il movimento non è proprio fluidissimo, ma comunque tutto ciò non pregiudica la bontà del prodotto; anche il sonoro non è stato trascurato, gli effetti in gioco ed il parlato campionato è veramente di ottima fattura (anche se il "warning" sembra essere rippato da Alien Breed dei Team 17) decisamente superiore a quello presente su Megadrive. La giocabilità è rimasta invariata, si man-

Dominio), è molto più galvanizzante e vi garantisce una maggiore velocità di gioco!!

Mirko "TMB" Marangon

VALUTAZIONE GLOBALE



ABACUS

ANCORA
ABACUS

Eccoci al periodico appuntamento con una delle manifestazioni più importanti a livello nazionale per quanto riguarda l'elettronica di consumo. Dal 6 al 10 Maggio si terrà, alla fiera di Milano, l'edizione '93 dell'Abacus, mostra mercato di informatica e telecomunicazioni applicati a hobby e studio. Per chi non avesse mai visitato la fiera nelle passate edizioni, ciò significa che si tratta di una manifestazione rivolta non ad applicazioni professionali, niente sistemi mainframe o workstation da centinaia di milioni,



a farvi precipitare tutti alla fiera (impossibile), informiamo i più parsimoniosi che l'ingresso è assolutamente gratuito e che si terranno tutta una serie di manifestazioni parallele.

Oltre all'ennesimo torneo di Streetfighter II, ci sarà l'immane serie di manifestazioni pseudoculturali sul futuro di informazione e comunicazioni con il

Multimediale sempre all'attacco, e a questo proposito si terranno dimostrazioni sui nuovi supporti CD come il CDTV, il CD-I e il Mega CD. Tra gli altri ci saranno anche la Disney Software con tutta la sua (lunga) serie di giochi che vanno dall'educativo al ludico, oltre alla partecipazione della RAI con un fantomatico progetto di gioco interattivo in diretta.

Tutto ciò non vi interessa? Bene, vi resta sempre da visitare una succosissima serie di telefonini, fax, componenti per computer, CD, radioline, sveglie, anelli al naso...

ma telefonini, computer, compact disk e tutto quanto sia accessibile al pubblico (non per niente si tratta di una mostra mercato, potrete insomma acquistare quanto esposto). Per quanto ci interessa ci saranno invece una sacco di videogiochi, si tratta di una delle fiere principali del settore, ci saranno infatti case come Nintendo, Sega, Commodore, Ibm, Philips, Apple e tante altre. La principale attrazione della fiera sarà comunque la Xenia Edizioni (come sarebbe a dire "Chi?"), ovvero noi, presenti in tutto lo splendore delle nostre riviste oltre che per offrirvi una fantasmagorica foto digitale per a ricordo della visita. Se la nostra presenza non fosse sufficiente



17 MAGGIO - 17 SETTEMBRE

CADARIO



È COMINCIATO IL CONTO ALLA ROVESCIA!

A STEVEN SPIELBERG FILM



JURASSIC PARK™



UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTION OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE



(...) ED ECCO, DA LONTANO, PROFILARSI ALTA, GIGANTESCA, SINISTRA, UN' OMBRA: ONDEGGIA UN POCO, POI PROCEDE EMERGENDO DALLA VEGETAZIONE, ACCOMPAGNATA DA UN SECCO FRACASSO DI CESPUGLI DIVELTI, DI RAMI SPEZZATI, DI SASSI CHE ROTOLANO ROVINOSAMENTE...

(... CONTINUA)

MICROPROSE

SOLO 1MB

Signori! Il mezzo da guerra più impressionante di tutti i tempi atterra dopo una lunga attesa anche sul nostro amato Amiga (e poi non dite che non ve l'avevamo detto!).

Lo so, lo so, i cappelli delle recensioni non sono il mio forte, ma che cosa volete che scriva, ormai oggi come oggi dopo aver visto milioni e milioni (esageriamo!) di simulatori di volo tutti apparentemente uguali e non si sa più cosa inventare (speriamo che il futuro Inferno della D.I.D. porti un ventata di aria nuova); vi lascio quindi immaginare che cosa deve essere per me tirar fuori ben cinquemila caratteri di un gioco che tra le altre cose non mi entusiasma più di tanto. Ma lasciamo stare e parliamo del gioco, allora c'era una volta in un castell...

aerei simulabili (ci manca solo il simulatore di aliante e abbiamo finito) non ci ha pensato due volte.

La peculiarità di questo simulatore è proprio quella di poter usare ogni persona che si trova a bordo del bombardiere, assegnandole diversi compiti, vi sarà infatti il pilota, il copilota, l'operatore radio, l'addetto alle torrette e via dicendo; potrete accedere ai vari personaggi tramite degli schermi appositi e potrete sostituirli in caso vengano feriti durante uno scontro a fuoco.

Inoltre le caratteristiche di ogni singolo personaggio miglioreranno con il passare delle missioni e ciò si ripercoterà sull'andamento del gioco; a proposito di missioni, ve ne sono ben 25 e tutte, a partire dalla prima, sono veramente lunghe e difficili, non per niente esiste un modo training che vi permette di allenarvi in tutta calma.

Devo ammettere che a livello di complessità B-17 è veramente mostruoso, simula alla perfezione tutto ciò che vi

Force Against Target: Group to attack Villeneuve St. Georges Marshalling Yard at Paris.
Turn from Target: right.
Route Home: Reims to Dieppe to bases.

ETA English Coast: 13:15.
Friendly Activity: There will be no fighter coverage for today's mission.
Enemy Activity: Anti-aircraft fire over the target is expected to be light. As always, the Luftwaffe fighters will be waiting for you.
Miscellaneous:

poteva capitare su di un vero bombardiere, mettendovi nelle mani la vita di un intero equipaggio.

Nonostante tutto, questo programma mi ha lasciato un po' perplesso, infatti se da un lato è una simulazione veramente curatissima (si sfiora il maniacale),



Flying Fortress

no, mi sa che sono un pelino fuori strada, riproviamo; siamo nella primavera dell'anno 1942 e gli Stati Uniti atterrano in Inghilterra con tutto il loro potenziale aereo, lo scopo della loro "visita" non era certo quello di andare a vedere l'ETCS (come qualche fetente di mia conoscenza), ma di aiutare lo stato britannico nella lotta contro la terribile Germania.

Qualcuno allora propose di usare un aereo leggero, maneggevole, nero e squadrato, purtroppo ai tempi l'F-23 non era un granché diffuso, quindi si optò per un bel B-17 ("che tanto è lo stesso", commentò sarcasticamente qualcuno).

Vabbè, lasciamo stare e andiamo avanti con la recensione; la Microprose deve aver evidentemente fiutato che con affare grosso come il B-17 si poteva tirar fuori un gran bel gioco, ed evidentemente essendo ormai a corto di



dall'altro risulta fin troppo difficile riuscire a raccapezzarsi attraverso tutti i milioni di tasti e le varie combinazioni che vi faranno venir voglia di scagliare il computer fuori dalla finestra.

Appena aperto il riferimento tecnico ho avuto un semi-crollo, arrivato alle pagine 14/15, mi sono visto perso e ho incominciato a pensare che il solo riuscire a decollare sarebbe stato un miracolo divino; fortuna che grazie al pilota automatico la partenza si è resa un attimo più semplice.

Lasciando perdere la complessità di questo simulatore che può piacere oppure no (io personalmente preferisco i simulatori arcade come Thunderhawk della Core o C.A.P. della Psygnosis), passiamo a parlare della realizzazione tecnica che vi posso anticipare fin d'ora, mi ha lasciato parecchio l'amaro in bocca.

Innanzitutto la grafica è parecchio discutibile sotto parecchi punti di vista, infatti da una parte vi sono delle ottime schermate statiche che hanno perso ben poco rispetto alle versioni PC (che naturalmente poteva vantare ben 256 colori con-

minima presenza di un qualsiasi oggetto, una vera e propria tavola da biliardo e la cosa che più mi fa innervosire è che gli aerei hanno un dettaglio elevatissimo.

Se a questo punto sperate che vi dica "in compenso i vettori si muovono che è una meraviglia" vi sbagliate di gros-

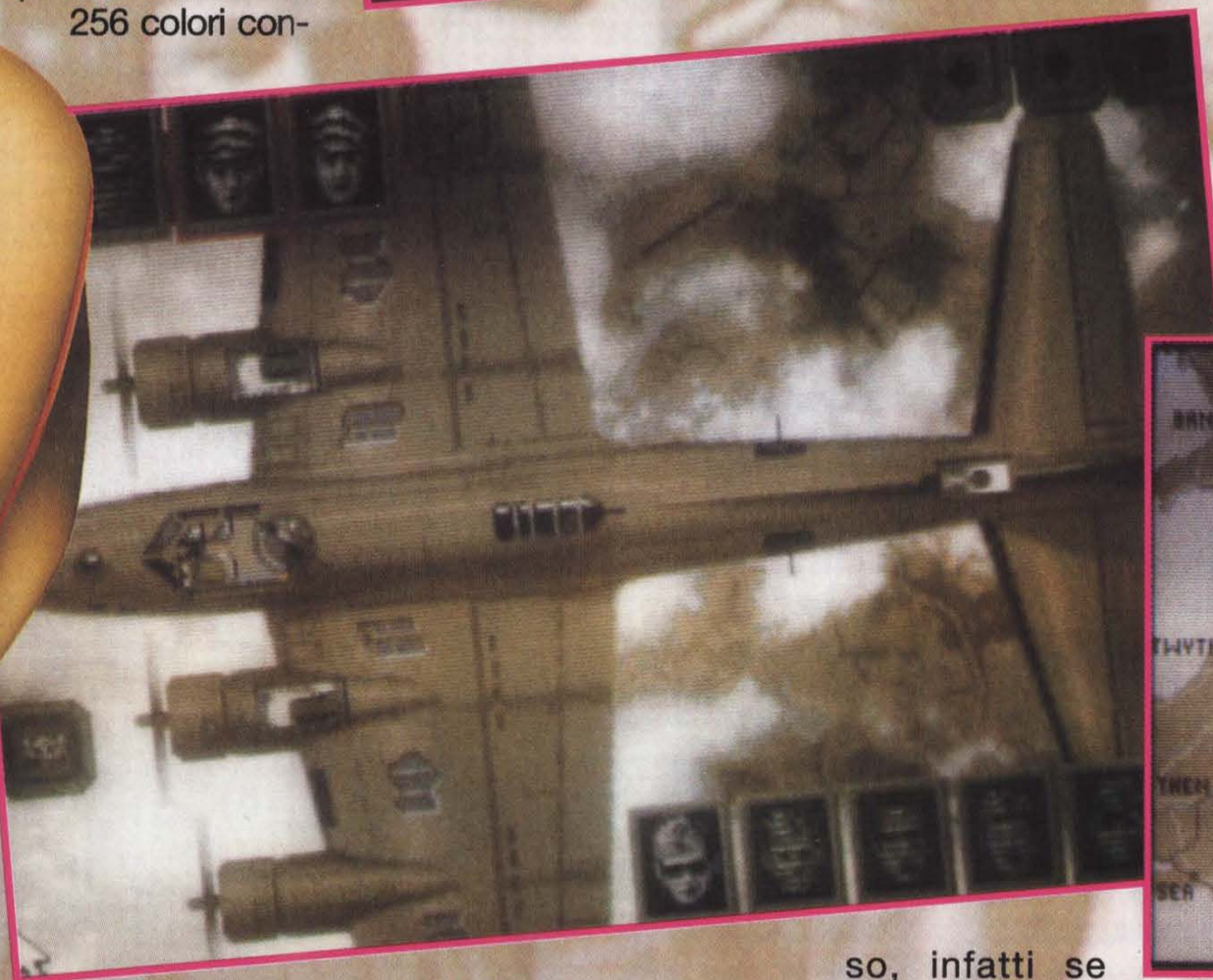
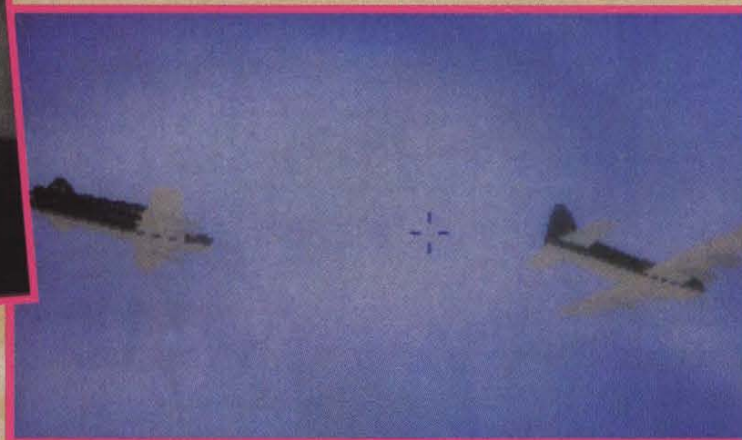
mo di fronte al solito programma di chiara importazione PCistica dove il microprocessore si deve caricare di tutti i calcoli dimenticandosi che sull'Amiga ci sono dei chip custom che non aspettano altro di essere chiamati all'opera.

Un'altro aspetto negativo sono i caricamenti, infatti se non avete un hard disk come il sottoscritto, preparatevi a soffrire in cinese (perché poi proprio in cinese non lo mai capito), infatti ogni vostra azione (anche il semplice girare intorno al B-17 tramite le visuali esterne) verrà rallentata dal continuo accedere al drive.

In definitiva non si tratta di un brutto gioco, anzi, piacerà a tutti i puristi delle simulazioni, ma alcune lacune tecniche dovute ad una cattiva programmazione non mi sono affatto

piaciute (e probabilmente non piaceranno nemmeno a voi).

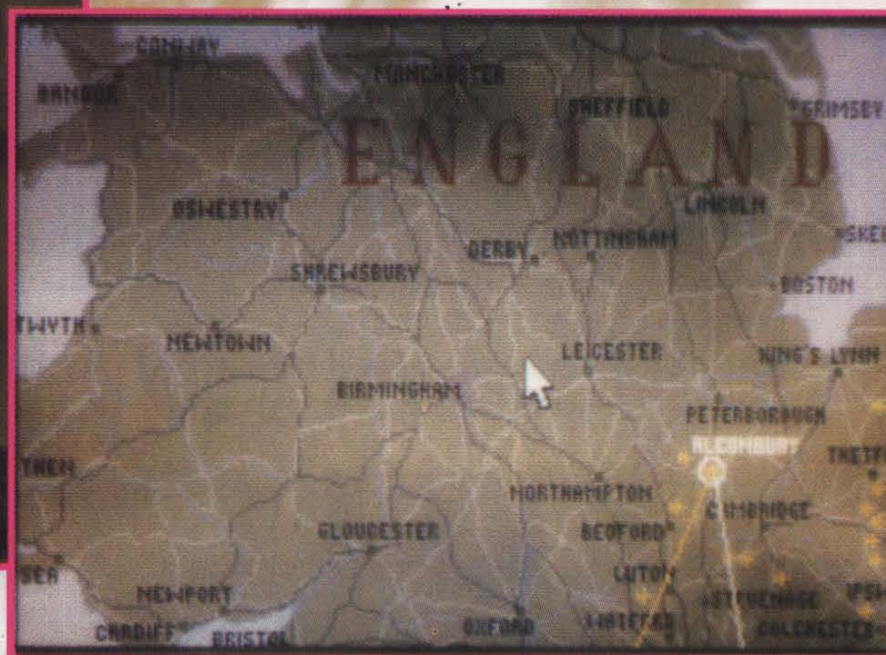
Mirko "TMB" Marangon



tro i soli 32 di un'Amiga standard), dall'altra la grafica vettoriale, già mediocre su PC, raggiunge su Amiga dei livelli pressoché ridicoli.

Sul terreno infatti non vi è neanche la

so, infatti se zoomate un aereo da vicino e provate a girargli intorno, sentirete uscire dal monitor uno strano rumore che fa più o meno così "Skat, Skat, Skat" e questo accade anche sul 1200! Insomma tanto per cambiare ci trovia-



VALUTAZIONE GLOBALE



GREMLIN /AMIGA 1200

Vroooooommm, vroooooommm, vroooooommm, sgomma, inchioda, va a manetta, ma chi sarà mai costui? No, non si tratta di Supergiovane, semmai del Supervecchio Mansellone!

Mansell è notoriamente riconosciuto come il più grande (chi ha detto fesso?) campione di tutti i tempi (oddio non esageriamo...), la sua carriera iniziò più o meno durante la prima guerra mondiale, dove tentò di vincere il suo primo campionato di triciclo a motore, purtroppo vista l'incapacità del pilota finì in un burrone di 6cm e perse l'uso del cervello (esattamente come me).

Per sua fortuna il cervello non l'aveva già dalla nascita quindi non fu una grande



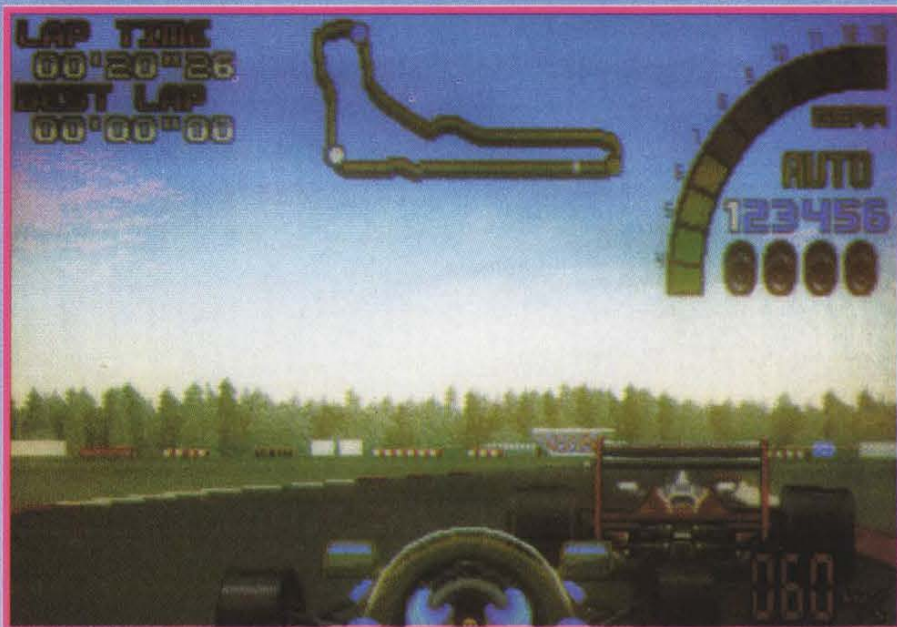
perdita, in compenso durante la seconda guerra mondiale cercò di convincere Hitler che il monopattino a reattore era l'arma definitiva per vincere la guerra, sfortunatamente Adolfo non era molto convinto del mezzo che gli voleva propinare Mansell, quindi decise di cremarlo; non l'avesse mai fatto! Il fetente, dopo pochi anni si reincarnò in quell'essere che tutti conosciamo.

Evidentemente la reincarnazione fu talmente veloce che si dimenticarono (un'altra volta) di inserirgli il cervello, ma le disgrazie non erano finite, infatti appena na-



NIGEL MANSALL

WORLD CHAMPION



to vide un'ambulanza partire sgommando, quindi decise di diventare campione del mondo di Formula Uno (si narra che la prima parola che disse fu tergicristallo!).

A dieci anni incominciò a correre sui Fastkart ad una ruota motrice, fin dalla prima gara si definì la natura intrinseca di questo eroe contemporaneo (scusate ma la pepata di cozze che ho mangiato per colazione non l'ho ancora digerita), infatti perse, ma non la gara, il motore!!!

In seguito per una serie di circostanze fortuite (mazzette, tangenti, pizzi...) riuscì a vincere una serie di gare di Go-kart finendo ai primi posti della graduatoria nazionale, purtroppo (per lui) non si accontentò e decise di puntare verso la Formula Ford.

All'inizio Mansell, preso dall'entusiasmo, decise di comprare con i sudati risparmi una Ford Fiesta Abarth, quindi si presentò in pista con l'intenzione di battere tutti, ci vollero alcune visite dal psicanalista prima di riuscire a fargli capire cos'era in verità la Formula Ford.

Non si sa come e in che modo ma dopo la cura psicologica e una serie di ipnosi, Mansell diventò una persona seria e, incredibile ma vero, vinse sei gare su nove, diventando il migliore nella sua categoria, ormai il suo scopo era quello di diventare IL campione nonostante tutte le difficoltà (sponsor, soldi, donne...) che avrebbe incontrato nel suo cammino.

Ma se la fortuna è cieca la sfiga ci vede

benissimo, infatti Mansellone venne coinvolto in un terribile incidente dove, in seguito ad una botta alla testa, tornò esattamente come prima, ovvero un personaggio di fantozziana memoria!

Le possibilità che potesse rivincere qualche gara erano veramente flebili, figuratevi poi che per portare a termine il campionato doveva necessariamente conquistare

la Pole Position, fare il giro più veloce e vincere la gara; a questo punto la sua scuderia ricorse ad un subdolo trucco, montarono sul frontale della macchina una carota ricoperta di Nutella di cui Mansell andava letteralmente pazzo, quindi appena Nigel salì sulla monoposto incominciò a correre come un dannato nel tentativo di raggiungere il suo adorato cibo e così riuscì a conseguire tutti i risultati necessari per vincere e diventare il campione.

Ma, ormai dovrete averlo capito, il nostro eroe non si fermò certo alla Formula Ford e decise di passare alla Formula Tre dove la sfiga proverbiale di Nigel arrivò a punte



estreme; dopo aver conseguito alcune gare in modo eccezionale, incominciarono a finire i soldi quindi lui e sua moglie optarono per vendere la casa, ma dopo

MANSSELL'S CHAMPIONSHIP

appena cinque gare lo sponsor che gli era stato promesso non si fece vivo quindi rimase senza la casa, senza la macchina e senza una lira (complimentoni!).

Per arrotondare qualche soldo formò un gruppo chiamato Formula 3 e scrisse una canzone intitolata "eppur mi son scordato di te remix" dedicata al suo amato mondo dei motori, ma il succes-



dell'altro mondo, come il giro più veloce di tutti i tempi a Silverstone; addirittura gli venne concessa la possibilità di fare una prova su macchine di Formula Uno; durante una giornata di apparente lucidità mentale venne notato da Colin Chapman che gli propose di guidare una Lotus.

Inutile dire che accettò, ma nei quattro anni successivi non ottenne grossi risultati, quindi passò alla Williams dove nel periodo tra l'85 e l'87 riuscì a conseguire parecchie vittorie (pare che anche la scuderia Williams abbiano usato il malefico trucco della carota pucciata nella Nutella). Per disgrazia di tutti gli italiani nell'89 Mansell decise di passare alla Ferrari, dove però il sistema della carota (ormai un copyright della Williams) non poteva venir utilizzato, quindi si tentò con dell'altra verdura tipo melanzane, lattuga, patate, finocchi, tartufi, ma nessuno di questi funzionò alla perfezione con i risultati che potete ben immaginare.

Finalmente dopo due anni ritornò alla Williams dove conseguì una serie di (in)successi clamorosi; fortunatamente l'anno scorso, dopo una poderosa botta in testa tramite chiave inglese, riuscì a vincere il campionato con ben cinque gare d'anticipo.

Spero che mi perdonerete per tutte le (riempire a piacere) che ho scritto, ma sinceramente la pepata di cozze non è facile da digerire come sembra; in ogni caso il programma che abbiamo qui di fronte (di

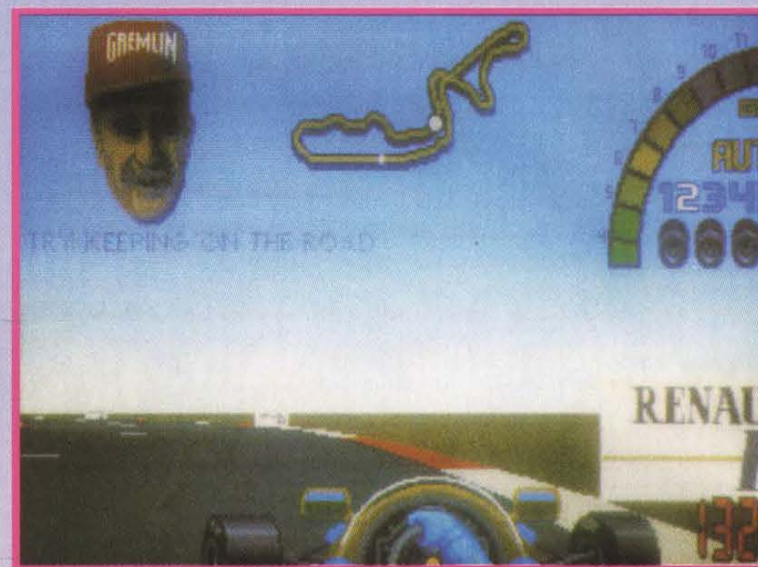
fronte a cosa?) è la trasposizione per Amiga 1200 del più o meno famoso gioco di corse della Gremlin; in questo programma si punta su di un genere misto tra F1GP e Lotus, infatti la gara è molto improntata a livello arcade ma ha anche delle caratteristiche simulatorie come la scelta delle ruote, degli alettoni etc.

Purtroppo esattamente come accadeva nella versione "standard" di Nigel Mansell, non si riesce a capire bene in che ambito si ponga il gioco, in parole povere il programma è scarso sia dalla parte arcade che da quella simulatoria, tant'è che dopo qualche gara ci si annoia.

La facilità di gioco è eclatante e nonostante sia leggermente più difficile che su Amiga 600, questa versione per 1200 mi sembra un'opera puramente commerciale, infatti la macchina non è sfruttata per niente, ci si limita ad una maggiore velocità in gara ed a qualche sfumatura in più sulla pista.

Decisamente non ci siamo, da una macchina potenzialmente eccezionale come l'A1200 si pretende molto, ma molto di più; per concludere non posso non segnalare un'incredibile bug verificatosi solo ed esclusivamente quando il gioco viene installato su hard disk, se infatti si por-

ta a termine una gara arrivando tra i primi 3 posti, la scena del podio non viene vi-



sualizzata e il computer va irreversibilmente in GURU!!! E al danno si aggiunge la beffa, infatti la versione "normale" funziona alla perfezione e non da nessun problema! Mi spiace per quelli (come me del resto) che attendono un gioco d'alto livello per il nuovo gioiellino Commodore, ma dovrete avere un po' di pazienza, vedrete che in futuro verrete premiati (speriamo in qualcosa di più serio con Alien Breed II).

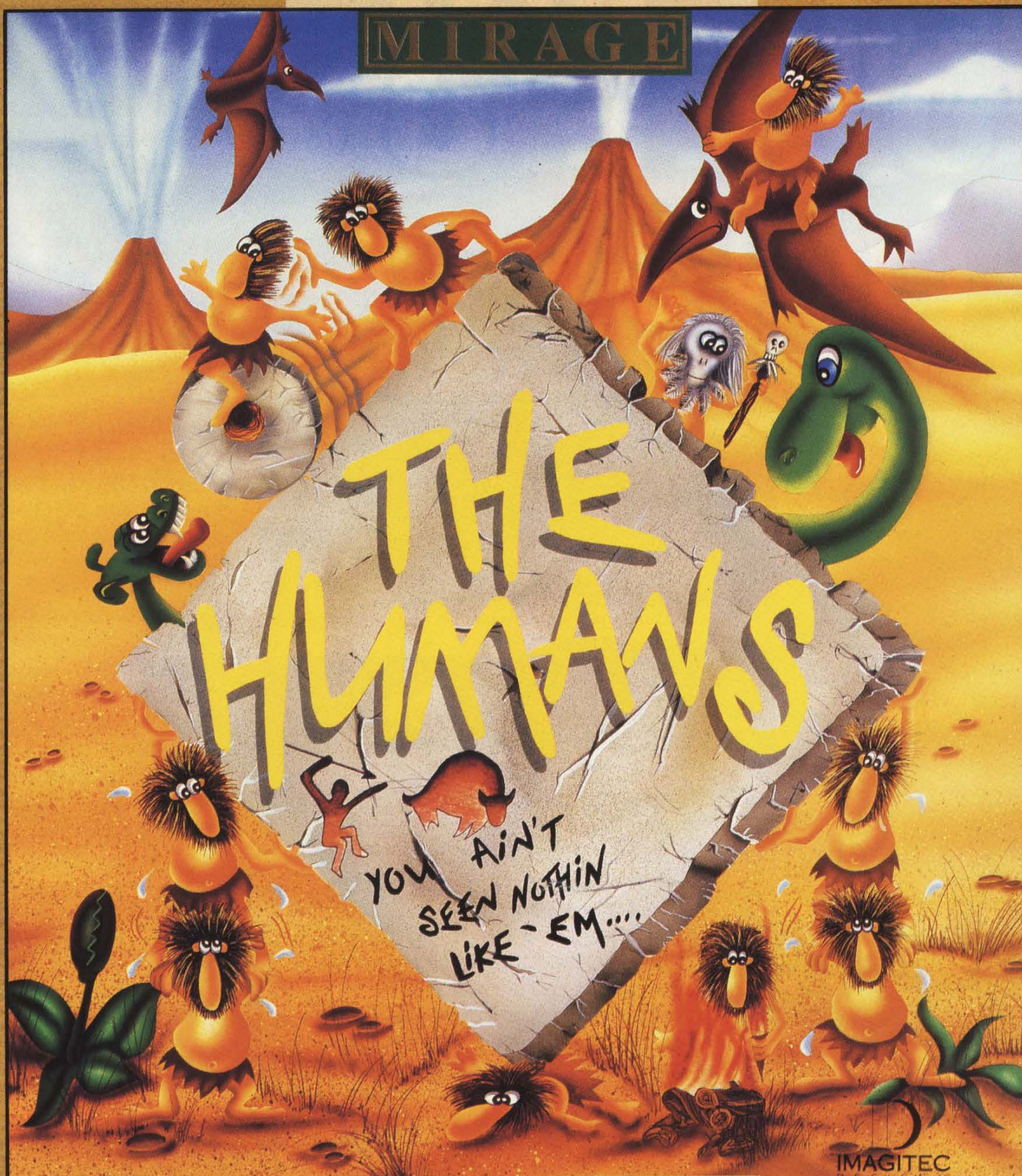
Mirko "TMB" Marangon

VALUTAZIONE GLOBALE



PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.

© 1992 ATARI CORP. LICENSED TO IMAGITEC DESIGN INC./MIRAGE "HUMANS"™ GAMETEK INC.



STANNO PER DIVENTARE I
PERSONAGGI DELL'ANNO!

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI,
BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS!
IL GIOCO, CARATTERIZZATO DA UNA
SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN
UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA
VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE
UMANA, CATAPULTANDOTI IN UN
INCREDIBILE NUMERO DI SFIDE
ATTRAVERSO 100 LIVELLI.



AMIGA
PC 286 O SUPERIORI
RICHIEDE: 640 K
RACCOMANDATO:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA, JOYSTICK. VGA.
AD-LIB, SOUNDBLASTER
E ROLAND.



NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!

LEADER
DISTRIBUZIONE

NON CORRERE, PENSA A ME!

Dal 4 al 6 di Aprile si è svolta a Londra l'edizione primaverile dell'ECTS, la più importante manifestazione europea dedicata al mondo dei videogiochi. E il titolo che cosa vuol dire? Provate un po' voi a sfrecciare tra gli stand tentando di tenere il passo di Max...

Il mercato sta cambiando, e anche molto velocemente: tutti quanti stanno sviluppando giochi per Super Nintendo (e tutti Sonic-oriented, ovvero platform colorato, veloce e così via), i giochi per PC puntano sempre più sulla potenza della macchina e il mercato Amiga si sta spostando verso il 1200. Quello che si è seminato all'ECTS verrà raccolto durante i prossimi mesi, noi intanto lasciamo parlare le foto (perché non compaio io? Semplice, indovinate chi le ha scattate?)...

MA



Sulla sinistra, un programmatore della Revolution Software, ovvero quelli che stanno curando Beneath a Steel Sky per Amiga e che convertiranno King Quest VI.

Beh, all'interno del Virtuality (lo sanno tutti) ci sono due Amiga, ma la foto non l'ho fatta per quello (però è un gran bel modello, eh?).



Alex che lavora come un matto.



Max, Martyn Brown e Andreas Tadic, questi due ultimi del mitico Team 17. Peccato non possiate vedere la schermata di Alien Breed 2 sul monitor alle loro spalle...



Max e Dracula: chi dei due è peggiore? Beh, Max ci ha rifilato una pessima macchina fotografica col flash più debole della storia e abbiamo perso un sacco di foto...



KRISALIS

Uhm, visto che di solito quando gioco stacco il sonoro dell'Amiga e attacco il CDTV, che CD potrei ascoltare con Arabian Nights? Ma è semplice, la colonna sonora di Aladino!

Gli attacchi per la recensione, dopo un cappello del genere, sono molteplici: il primo è il più ovvio: una bella cosetta come "ma perché scrivi 'ste boiate? Perché non qualcosa del tipo le mille e una notte"? E via su questo tono. La seconda opportunità è rappresentata dall'iniziare così: "E perché non ascolto il sonoro dell'Amiga?" e approfondire l'argomento. L'ultimo inizio che mi viene in mente è "Lo so che probabilmente leggendo il nome Aladino (o Aladdin) avrete storto il naso, ma i miei gusti musicali sono un po' particolari". Visto che probabilmente tutte e tre le possibilità sono state sommerse da un coro di "macheccefrega", tagliamo corto e passiamo alla trama, una pietra miliare delle recensioni senza la quale l'uomo non si sarebbe potuto affrancare dalla...

Arabian Nights prende qualcosina di più di una semplice ispirazione da "Le mille e una notte". Il giocatore impersona un certo Sinbad Junior, il giardiniere del Califfo, che ha la maleducata idea di posare il proprio sguardo su un fiore di gran lunga più bello di quelli contenuti nel suo giardino: questo fiore porta il nome di Laila, ed è la figlia

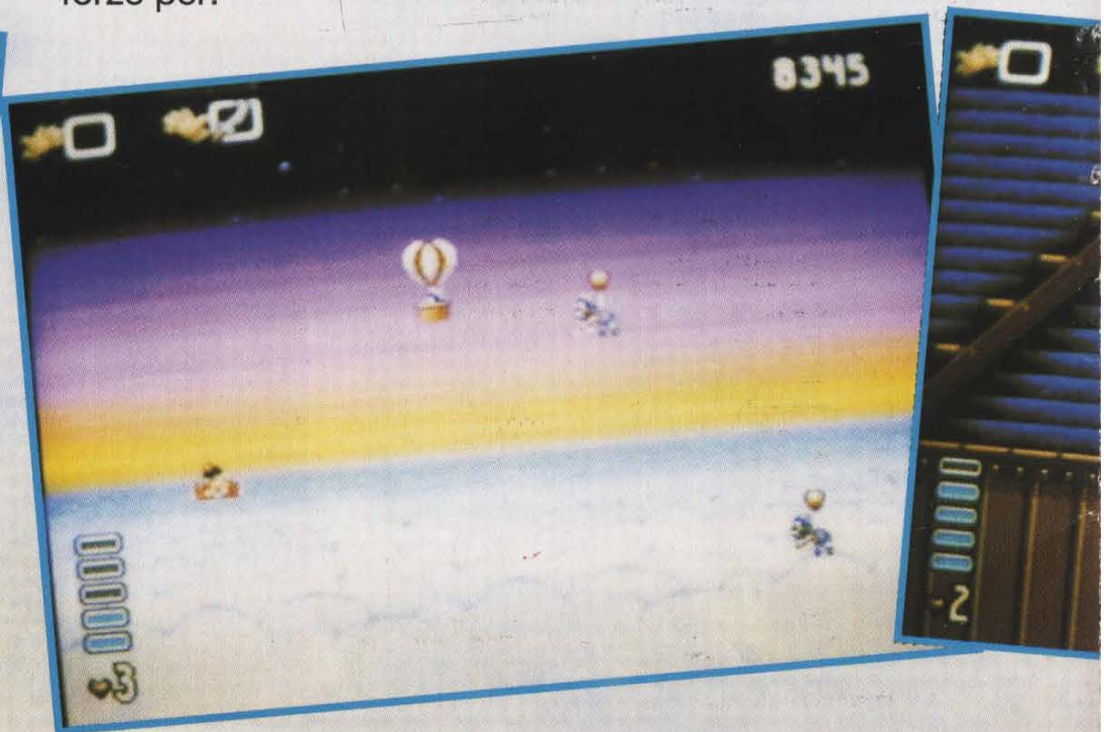
ARABIA



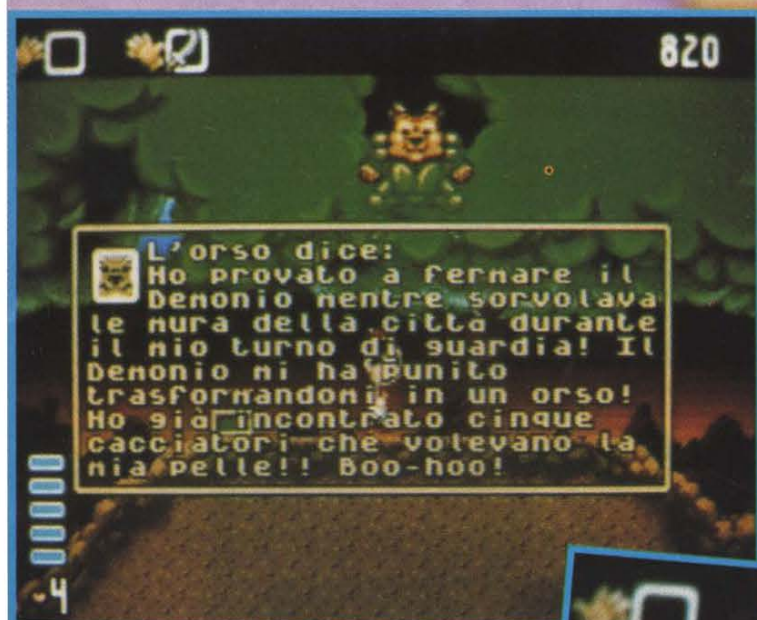
del principale (una principessa, quindi). Un brutto giorno Laila viene rapita da un demone svolazzante mandato dal classico Perfido Visir™, che spera di riuscire a sposarla e di governare tutto il paese con un pugno di ferro (che tesoro). Sinbad tenta di opporsi, ma durante lo scontro arrivano le guardie del palazzo che lo scambiano per il rapitore (molto sveglie, eh?) e lo schiaffano in galera. Da qui in poi, Sinbad dovrà contare esclusivamente sulle proprie forze per:

- a) scappare dalla prigione,
- b) farsi strada attraverso il palazzo e altre regioni,
- c) arrivare fino al visir,
- d) salvare la principessa.

Gli amanti delle trame complesse, degli Oscar per il miglior film e di robbaccia come Sentieri a questo punto saranno senz'altro contenti, ma quello che vuole sapere la gente seria è: come diavolo è 'sto Arabian Nights? Fatemi colpire brutalmente il tasto return e ve lo saprò dire.



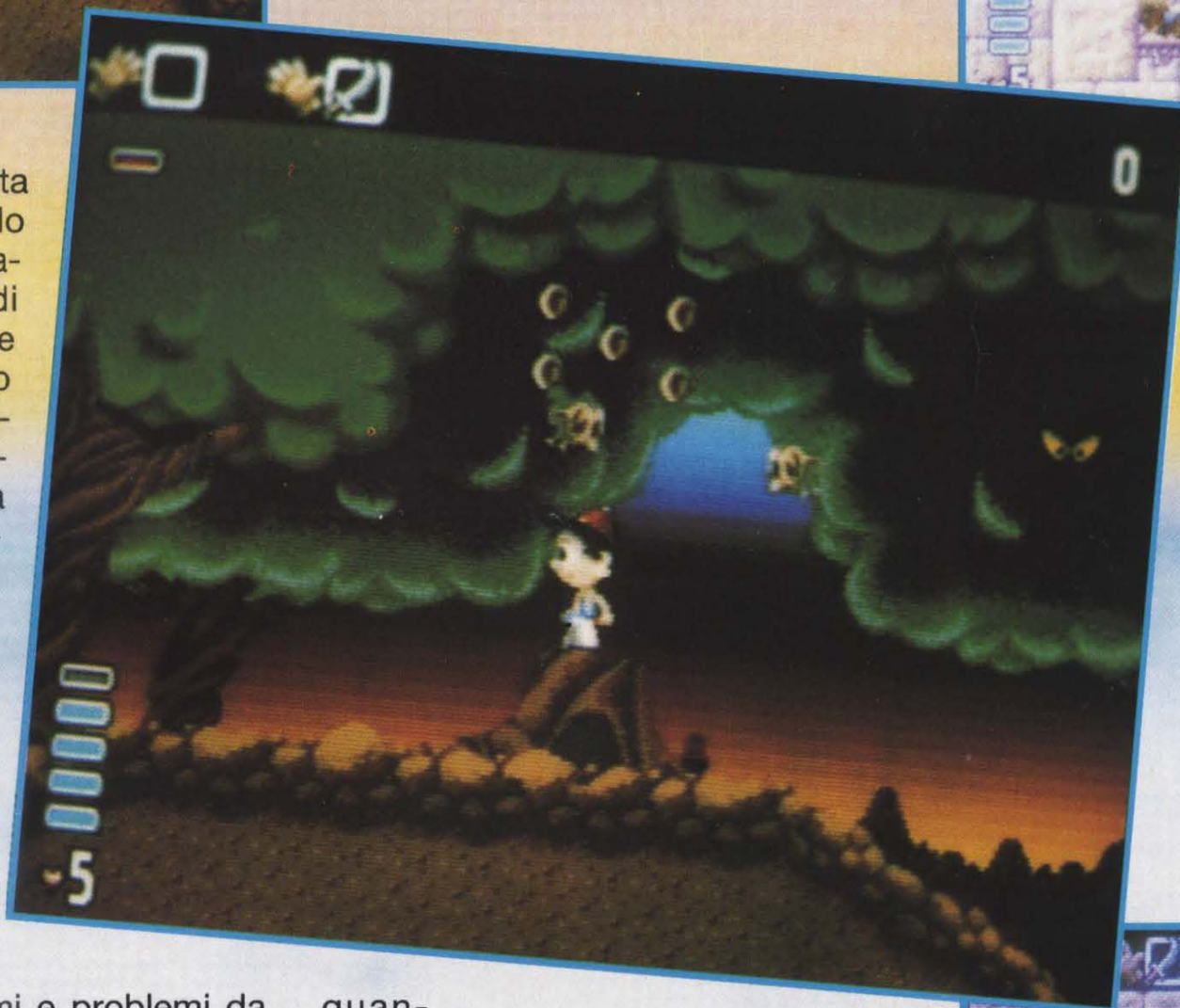
AN NIGHTS



te un orso che piange e una pianta che va innaffiata: procuratevi un secchio, correte sotto l'orso, riempitelo e usatelo sulla pianta: avrete a disposizione così una fantastica scala (oh my God, mi trema il monitor davanti agli occhi, starò diventando epilettico? No, sono le cinque del mattino e ho un sonno micidiale. Scusate). Ovviamente con il susseguirsi degli eventi i problemi saranno sempre più intricati ma bene o male richiederanno lo stesso

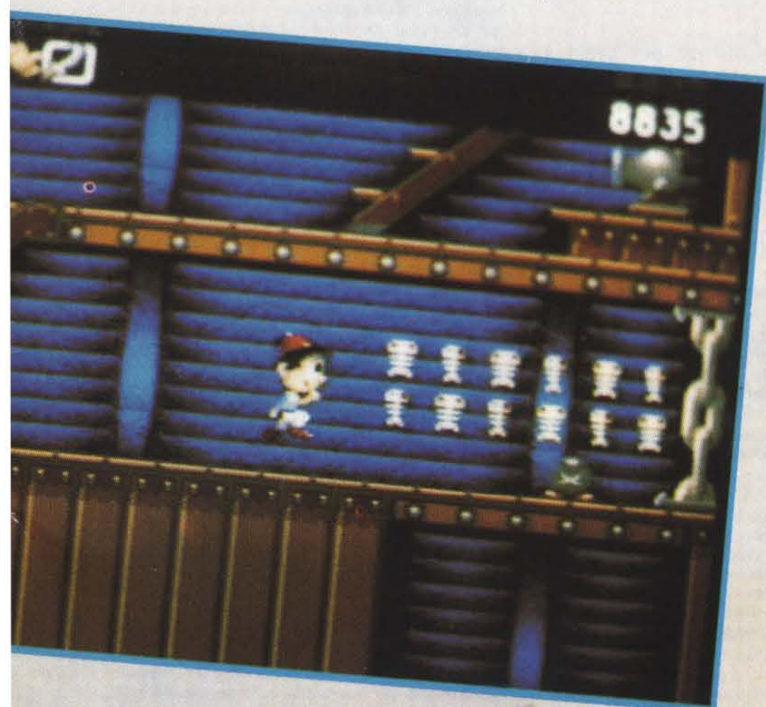


Arabian Nights (brutta ripetizione, ma fa lo stesso, e poi c'è l'acapo) è un gioco di chiara impostazione consollosa: il futuro principe è visualizzato lateralmente e deve attraversare una lunga serie di schermi piattaforma di varie ambientazioni, raccogliendo oggetti, menando avversari e risolvendo piccoli puzzle. La difficoltà del gioco non è tanto costituita da combattimenti e simili ma da salti ardui, ponti cadenti, enigmi e problemi da risolvere. Tanto per farvi un'idea, nel secondo quadro trova-



sonoro decisamente allegro e una trama non originale ma accattivante (leggetevi il libretto di istruzioni). E' un piacere vedere che qualcuno sa ancora fare dei giochi privi di pretese sull'Amiga, e di farli persino bene. Compratevelo, giocateci e divertitevi.

Marco "yawn" Auletta



quantitativo di abilità e fortuna, abilità per quanto riguarda l'intuizione e fortuna per trovare le stanze segrete. A metà del gioco poi c'è anche una specie di spara-e-fuggi ambientato tra le nuvole che vede il nostro amico Sinbad a bordo di un poderoso tappeto volante armato di nonsisacosa, ma non è tutto: il quadro immediatamente dopo è ambientato in un galeone, e il seguente sott'acqua. beh, se non altro non ci si annoia! Considerazioni inutili a parte, Arabian Nights è un piacevolissimo platform game con molto ritmo e umorismo: non sfigurerebbe su una qualsiasi console (va bene, sul Neo Geo sarebbe un po' una boiata), ha una grafica più che interessante, un



VALUTAZIONE GLOBALE



Programma e Manuale In Italiano

FLASHBACK



Michael è un giovane 'genietto' venuto a conoscenza di un incredibile segreto. Sembrerebbe infatti che i più potenti uomini della Terra possedano caratteristiche psicologiche a dir poco sorprendenti. Un'inchiesta più approfondita rivela in un primo tempo che hanno tutti una cosa in comune: la loro data di nascita coincide con il loro debutto sulla scena politica... Questa stessa data misteriosa corrisponde anche alla caduta di una meteora su Titan, una colonia terrestre. Scampato di misura a due attentati Michael decide di mettere al sicuro le sue rivelazioni su dischetto e di inviarle al suo migliore amico. Di lì a poco viene catturato dagli uomini dei Servizi Segreti e trasportato in un ospedale specializzato, dove la sua memoria viene duplicata prima di essere definitivamente rimossa. Michael decide allora di tentare la fuga.....

AMIGA
1 MEGA

PC 286
E SUPERIORI

LEADER

È un'esclusiva: **DISTRIBUZIONE**

